9 /95 Septem[ber]

Das Spielemagazin, das viel bietet

TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388



DM 9,80
sfr 9,80 öS 78





Lords of Midnight

Schrill, schräg, kultig

Simon the Sorcerer 2

Simon the Sorcerer 2

Endlich da: Der Strategie-Hammer von Westwood

Command & Conquer

Zusätzlich auf der PC-Spiel-CD

12 Top-Demos, 12 Shareware-Hits

Hier sollte sich die Heft-CD befinden. Wenn sie fehlt, wenden Sie sich bitte an den TRONIC-Verlag.

Exklusiv in PC Spiel:

Klik&Play-Kurs

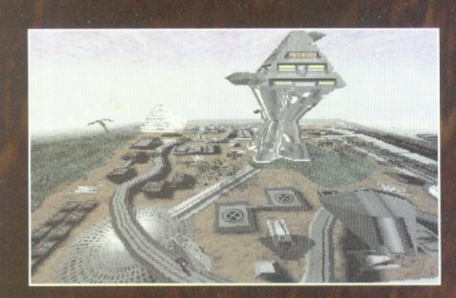
In 30 Minuten zum eigenen Spiel

DONNERNDE MASCHINEN. SCHLAGKRÄFTIGE WAFFEN. DIE MAXIMALE HERAUSFORDERUNG.

Terminal Velocity™

SHAREWARE-VERSION JETZT IM HANDEL!

HANDBUCH IN DEUTSCH!











"DIE 3D-UMGEBUNGEN SIND EINFACH ATEMBERAUBEND... DIE WELTEN SIND MIT NICHTS WAS MAN IN ANDEREN COMPUTERSPIELEN GESEHEN HAT VERGLEICHBAR."
COMPUTER PLAYER, APRIL '95

"TERMINAL VELOCITY IST EINE MIXTUR AUS SPANNENDER ACTION UND FAST FÜHLBARER SCHWERKRAFT..."
STRATEGY PLUS, MÄRZ '95

DIE FEATURES DER VOLLVERSION:

- SCHNELLE 3D-GRAFIK MIT TEXTUREN.
- DREHUNGEN UM 360° GRAD MÖGLICH.
- 9 UNERFORSCHTE PLANETEN, 27 LEVELS
- ÜBER 400.000 QUADRATMEILEN GELÄNDE.
- 70 MEGABYTE AN ANIMATIONEN (CD-ROM)
- BIS ZU 8 SPIELER IM NETZWERK
- ODER 2 SPIELER ÜBER MODEM / LINK
- REALISTISCHE LUFT-/BODENKAMPFSZENEN
- COMM-BAT MODUS
- PROFESSIONELLER SOUNDTRACK UND DIGITALISIERTE SOUNDS (CD: BIS 44 KHZ)
- SUPER-VGA-UNTERSTÜTZUNG (CD-ROM)

INFO:
DIE SHAREWAREVERSION VON TERMINAL VELOCITY IST EIN AUSZUG AUS DER VOLLVERSION UND ENTHÄLT NUR 3 DER PLANETEN. AUF DER SHAREWARE-CD-ROM SIND AUFWENDIGE FILM-ANIMATIONEN (11 MB) ZU SEHEN.

"DER ZAUBER DIESES SPIELES SIND DIE RIESIGEN, UMFANGREICHEN LEVELS, DIE BELIEBIG ERFORSCHT UND DURCHKÄMPFT WERDEN KÖNNEN."
COMPUTER GAMING WORLD, MAI '95

Terminal Velocity Shareware
CD-ROM Best.Nr. CDR2106

Terminal Velocity Vollversion
CD-ROM Best.Nr. CDR2107

Terminal Velocity Vollversion
3,5" Disk Best.Nr. V10-853















Die Top 5 des Monats September

Aus dem Feld der im Heft vorgestellten Spiele-Neuerscheinungen kürt die Redaktion alle vier Wochen die besten Games des Monats. Hier sind sie also, die "Top 5" der PC Spiel im Monat September sowie die entsprechenden Stimmen der einzelnen Redakteure. Ebenfalls ermittelt wurden die beste Grafik und der beste Sound in einem Spiel im Monat September.

Beste Grafik:
Simon the Sorcerer 2

Bester Sound:
Command & Conquer



Jürgen

1. *Space Quest VI*
2. *Simon the Sorcerer 2*
3. *Shanghai Great Moments*



Klaus

1. *Space Quest VI*
2. *Simon the Sorcerer 2*
3. *Tyrian*



Marcus

1. *Command & Conquer*
2. *Micro Machines 2*
3. *Space Quest VI*



Stefan

1. *Command & Conquer*
2. *Simon the Sorcerer 2*
3. *Doppelkopf für Windows*



Thomas

1. *Command & Conquer*
2. *Space Quest VI*
3. *Simon the Sorcerer 2*



Vera

1. *Simon the Sorcerer 2*
2. *Space Quest VI*
3. *Tyrian*



1

Simon the Sorcerer 2

Zauberlehrling Simon, Liebling der Adventurefans, stürzt sich in neue Abenteuer, die in jeder Beziehung phantastisch sind. Grafik, Sound und Gameplay sind vom Feinsten, dazu gibt's jede Menge Humor. Wer sollte da widerstehen?

Seite 66



2

Space Quest VI

Roger Wilco, der besenschwingende Held aller Galaxien, hat's wirklich nicht leicht. Ein ums andere Mal rettet er die Welt, und doch wird er von böswilligen Vorgesetzten immer wieder zum Hausmeister degradiert. Seine neuesten Erlebnisse sind noch aufwendiger, sprühen noch mehr vor Humor als alle vorherigen. Man muß einfach dabeisein.

Seite 104





Command & Conquer

3

Seit Monaten schon wird über die Firma Westwood und ihr Strategieabenteuer geredet. Jetzt ist es endlich da, und das Warten hat sich wirklich gelohnt. Atemberaubende Zwischenanimationen, hervorragender Sound und eine anspruchsvolle Spielaufgabe verbinden sich zu einem rundum gelungenen Produkt.

Seite 64



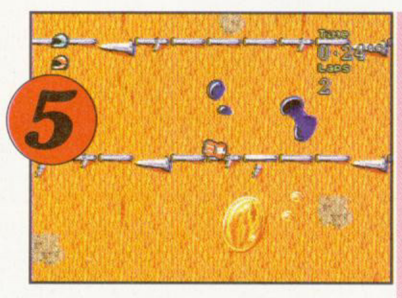
Tyrian

Ballerspiele sind einfach immer wieder schön. Dieses kann mit den besten im Genre locker mithalten. Vorläufig gibt's nur eine Shareversion, aber die bietet bereits alles, was Actionfreunde in derartigen Games lieben. Einen Probeflug sollte man sich keineswegs entgehen lassen.

Seite 76



4

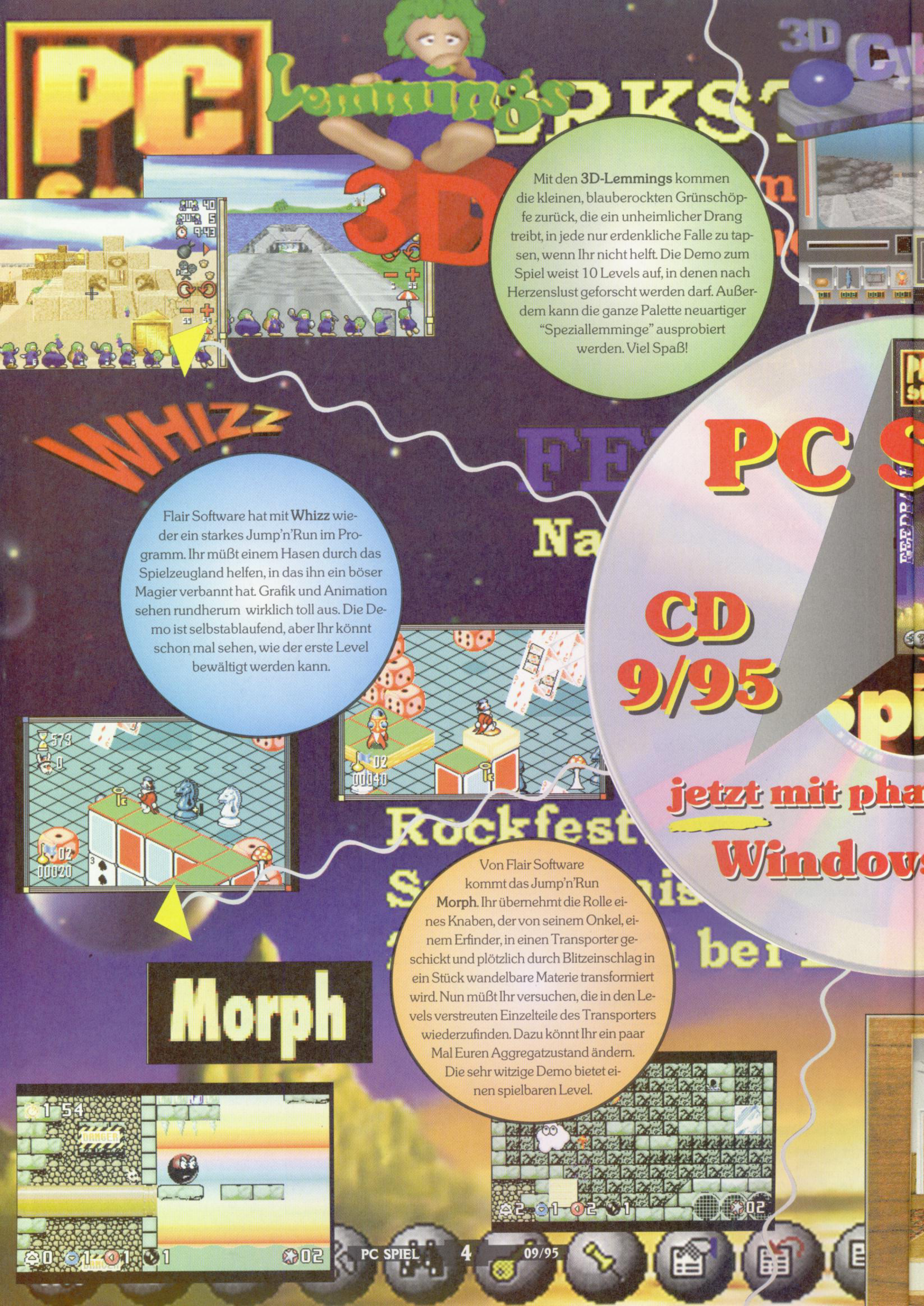


5

Micro Machines 2

Wem die Formel-1-Übertragungen mit dem Dauersieger Michael Schumacher noch ein wenig Zeit lassen, der sollte sich zwischendurch selbst ins Rennen stürzen. Und das geht bestimmt nicht kurzweiliger als mit Micro Machines 2. Wenn Miniaturautos oder -boote über Schreibtische rasen oder in der Badewanne kreisen, bleibt kein Auge trocken.

Seite 70



Lemmings
3D
Mit den **3D-Lemmings** kommen die kleinen, blauberockten Grünschöpfe zurück, die ein unheimlicher Drang treibt, in jede nur erdenkliche Falle zu tapsen, wenn Ihr nicht helft. Die Demo zum Spiel weist 10 Levels auf, in denen nach Herzenslust geforscht werden darf. Außerdem kann die ganze Palette neuartiger "Speziallemminge" ausprobiert werden. Viel Spaß!
WHIZZ
Flair Software hat mit **Whizz** wieder ein starkes Jump'n'Run im Programm. Ihr müßt einem Hasen durch das Spielzeugland helfen, in das ihn ein böser Magier verbannt hat. Grafik und Animation sehen rundherum wirklich toll aus. Die Demo ist selbstablaufend, aber Ihr könnt schon mal sehen, wie der erste Level bewältigt werden kann.
PC S
CD 9/95
jetzt mit pha
Windov
Morph
Von Flair Software kommt das Jump'n'Run **Morph**. Ihr übernehmt die Rolle eines Knaben, der von seinem Onkel, einem Erfinder, in einen Transporter geschickt und plötzlich durch Blitzeinschlag in ein Stück wandelbare Materie transformiert wird. Nun müßt Ihr versuchen, die in den Levels verstreuten Einzelteile des Transporters wiederzufinden. Dazu könnt Ihr ein paar Mal Euren Aggregatzustand ändern. Die sehr witzige Demo bietet einen spielbaren Level.



Ein Superspiel aus der Sharewareauswahl dieses Monats heißt **3D Cyber Puck.** Ähnlich wie beim "Shuffle-Puck" müßt Ihr den Cyber-Puck im Spielfeld fangen, Euren Kontrahenten abschütteln und das Teil in das gegnerische Tor schießen. Rempeln und Tricks sind erlaubt! Endlich gibt's mal eine überzeugende friedliche Umsetzung der phantastischen Technik. Spannung und Rasanz sind tatsächlich auch ohne Tote und Verletzte garantiert.

Aus der Shareware stammt **Flying Tigers**, ein exzellentes Shoot'em-Up im Arkadestil. Ihr seid mit einem High-Tech-Gleiter in der Vergangenheit gelandet. Tech-Terroristen haben angefangen, im 2. Weltkrieg High-Tech-Waffen an bestimmte Staaten zu liefern und damit den Ablauf der Weltgeschichte zu verändern. Und Ihr müßt zu Euch nun durch die Massen gegnerischer Angreifer schlängeln, um die Hauptwidersacher zu erwischen.

Time Paradox ist ein weiteres Spiel von Flair Software und ein Adventure in guter alter Tradition. Ihr seid als das Mädchen Kai hinter einer bösen Magierin her und sollt verhindern, daß diese Hexe die Welt ins Unglück stürzt. Die Demo ist selbstablaufend und zeigt Ausschnitte aus den ersten Levels.

Die Total Verrückte Rallye von Blue Byte versetzt Euch in die Spuren der tollkühnen Männer in ihren fliegenden und fahrenden Kisten. Das Rennen führt quer durch Europa und wird mit Autos und Flugzeugen aus der guten alten Zeit bestritten. Die Total Verrückte Rallye ist mehr ein Gesellschafts- als ein Computerspiel und macht erst mit mehreren Teilnehmern richtig Spaß. Die Demo erlaubt Euch einige kleine Touren zum Warmwerden.

IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

CD-Redaktion (Ltg.)
Jürgen Borngießer (jb)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (wi)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Schlußredaktion
Helga Koch

Autoren dieser Ausgabe
Thorsten Becker, Roland Heibert, Antje Hink (ah), Heinrich Hink (hs), Ralf Nebelo (m), Rainer Scheer, Michael Suck (msu), Andreas Lober (al)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
Simon the Sorcerer 2, © Adventure Soft

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Regina Sieberheyn, Christian Siebert, Michaela Huss, Katja Braun

Elektronische Bildbearbeitung
Jörg Stockheim

CD-Gestaltung
Roman Müller (verantw.), Volker Vogeley, Hajo Schulz

Anzeigenleitung
Ulrich Lauterbach, Tel.: (0 56 51) 97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Torsten Bonin, Tel.: (0 56 51) 97 96-12
Claudia Aussmann, Tel.: (0 56 51) 97 96-15
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 97 96-14

TRONIC-Verlag, Anzeigenbüro München
Münchner Str. 17, 85540 Haar
Tel.: 0 89/45 69 14-12, -17
Fax: 0 89/45 69 14-10

Anzeigendisposition
Sabine Schmauch, Tel.: (0 56 51) 97 96-16
Fax: (0 56 51) 97 96-44

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (07 1) 2215462, Fax: GB (07 1) 2290795

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, Kassel

Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 109 DM für 12 Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren. Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 124 DM. Übersee auf Anfrage.

Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel. (0 56 51) 97 96-19

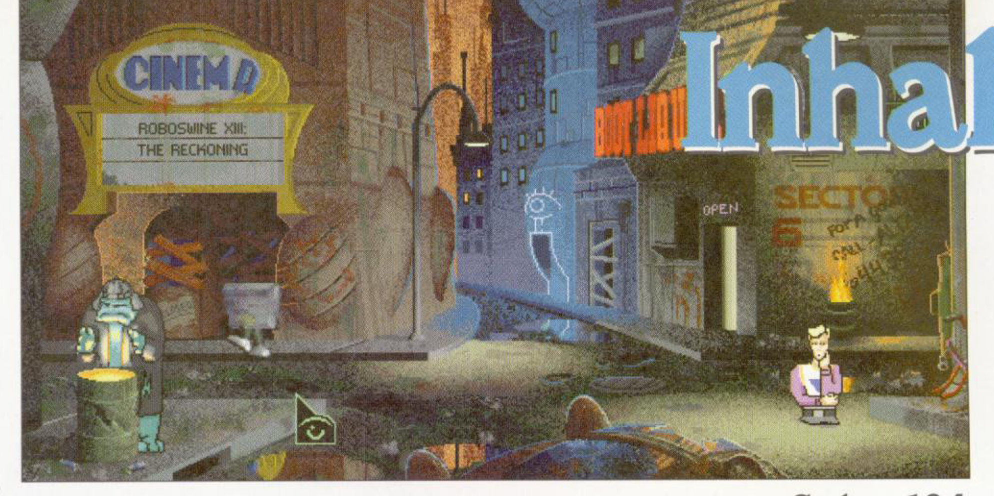
Bankverbindung
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Sparkasse Werra-Meißner,
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32, D-37269 Eschwege, Tel.: 0 56 51/9 29-0,
Fax: 0 56 51/9 29-144, BTX: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlorfrei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Manuskripte und Programme
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art (auch Leserbriefen) gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht übernommen werden.
Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Programme jeder Art kann keine Haftung übernommen werden.

Inhalt



Space Quest VI **Seite 104**

Spotlight

Nachrichten, Neuheiten, Trends 3
Die Heft-CD 9/95 4
Bretthupferl 18

Report

Westwood 24
Zu Besuch in der Command&Conquer-Schmiede
Interplay 26
Kinohits auf dem PC
7th Level 28
Lernsoftware vom Feinsten

Thema

Cheaten, aber richtig 32
Erfolgreicher spielen mit legalen Mogeleien
Schmökern und daddeln 36
Vom Buch zum Spiel und umgekehrt
Per PC durch die Zeit 40
Spiele mit historischem Hintergrund

Lupe

Star Trek – TNG: A Final Unity 86
Picard und Ryker zeigen Euch den Weg durchs Spiel

Ascendancy **Seite 102**



Werkstatt

Startdisketten 90
Die optimale Konfiguration für jeden Zweck
Werkstatt-Tips 95
Klik&Play-Tutorial 96
In 30 Minuten zum eigenen Spiel

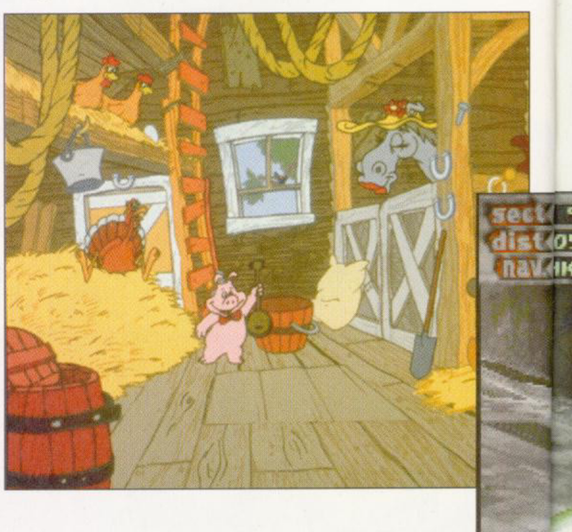
Rubriken

Impressum 6
Flimmerkiste 30
Heft im Heft, CD-Booklet 51
Topaktuell vor ... Jahren 91
Kleinanzeigen, Marktplatz 82
Audio-Spuren 92
Bücherkiste 94
Kates Klappe 106
Leserbriefe 109
Vorschau 110

Comic

Alone in the Dark 3 – Teil 7 55
© Vents d'Ouest/Infogrames

Report: 7th Level **Seite 28**



9/95



Simon the Sorcerer 2
Seite 66

Command & Conquer
Seite 64

Spielfeld

Auf einen Blick 44
Das aktuelle Spieleangebot
Command & Conquer 64
Strategie satt von Westwood
Simon the Sorcerer 2 66
Neue Abenteuer des Zauberlehrlings
Lords of Midnight 68
Grafisch opulentes Rollenspiel
Micro Machines 2 70
Autorennen aus der Vogelperspektive
Dungeon Master 2 72
Die Fortsetzung des acht Jahre alten Rollenspielklassikers
Atlas 74
Handel im Jahrhundert der Entdecker
Tyrian 76
Shareware-Ballerspiel von EpicMegaGames
Powerhouse 77
Wirtschaftssimulation à la Sim City
Doppelkopf für Windows 78
Das beliebte Kartenspiel in der PC-Version
GCS 3D 80
Das Werkzeug, um eigene 3D-Games zu gestalten
Jewels of the Oracle 81
Für helle Köpfe und Denker
Nectaris 84
Das Battle Isle-Vorbild jetzt auch für den PC
Shanghai Great Moments 85
Mahjongg mit Extras
Mirage 100
Surrealistischer Adventure-Western
Crusade (Preview) 101
Greenwood läßt die Feldherren handeln
Ascendancy (Preview) 102
Der Weltraum – unendliche Strategien
Space Quest VI 104
Die neuen Abenteuer des Roger Wilco
Schatten des Imperiums (Preview) ... 106
Battle Isle geht in die 3. Runde
Fade to Black (Preview) 107
Bald kommt der Flashback-Nachfolger
Combat Air Patrol 108
Jet-Piloten im Golfkrieg-Einsatz

Thema: Cheaten
Seite 32

Schatten des Imperiums
Seite 106



Traumfabriken

Es gibt wohl niemanden, der nicht schon das Wort von der "Traumfabrik" Hollywood gehört hat. Gemeint ist ursprünglich eine Industrie, die ihre Ware mittlerweile wie am Fließband produziert. Geschickt werden immer wieder die gleichen Versatzstücke (die sich als erfolgreich erwiesen haben) zusammengefügt, neu verpackt und mit einem in der Regel sicheren Gewinn verkauft. Außenseiter haben aus dem Stand heraus nur eine minimale Chance, sich durchzusetzen, und ihre zum Teil wirklich innovativen Ideen versprechen häufig erst dann den großen Erfolg, wenn sie später von den etablierten Firmen für eigene Projekte adaptiert werden.

Es ist kaum zu übersehen, daß auch die Spielebranche diesem System nacheifert. Die Frage bleibt, ob wir Spieler uns darüber freuen dürfen? Sieht man sich die wirklich Großen im Geschäft mit der Unterhaltungssoftware an, dann kann man sich bereits heute des Eindrucks nicht erwehren, daß die sichere Kalkulation wichtiger ist als das Produkt selbst.

Nicht daß uns auf diesem Wege minderwertige Ware verkauft würde, im Gegenteil: Die Produktionsstandards sind hoch, Erwartungshaltungen werden eher selten enttäuscht, die klar definierte Zielgruppe darf fast immer zufrieden und Fans können oft sogar begeistert sein. Warum also meckern?

Blicken wir noch einmal zurück zur Filmindustrie. Die ist für viele identisch mit dem Begriff Hollywood, und dagegen steht allenfalls noch der sogenannte Autorenfilm. Auf der einen Seite gibt's das große Geld, mit dessen Hilfe oft nichts als leere Luft zum respektablen Publikumsrenner aufgeblasen wird, auf der anderen Seite jede Menge kreatives Potential, dem aber nicht selten durch den Mangel an Mitteln die Möglichkeit zur freien Entfaltung genommen ist.

Bei den Spielen ist die Lage bei weitem nicht so ernst, aber von der Tendenz her ähnlich. Da gibt es eine Reihe phantastischer Spielideen, die mit unzureichenden Mitteln in zu knapper Zeit mehr oder weniger verhunzt, und eine ähnlich große Zahl von Titeln, die eigentlich nur vom beeindruckenden Drumherum – in erster Linie von Grafik und Sound – vor der Bedeutungslosigkeit bewahrt werden. Als Spieler tun wir uns alle schwer damit (wir als Journalisten besonders), der ersten Gruppe abseits aller anderen Erwägungen einen kleinen Bonus und der zweiten einen Malus zuzugestehen. Und trotzdem wäre es wohl am besten, wir würden genau das tun, damit sich nicht irgendwann die ganz große Langeweile breitmacht.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen Euch

Stefan

und die PC-Spiel-Redaktion

SPOTLIGHT

Sierra macht Service

Sierra bietet ab sofort einen Komplettservice via Telefonleitung an: Hotline, Hot-Fax, Hintline und eine Mailbox. Hier die Nummern für Deutschland:



Hotline 06103/994040,
Hot-Fax 06103/994035,
Mailbox 06103/994041,
Hintline 0190/515616.

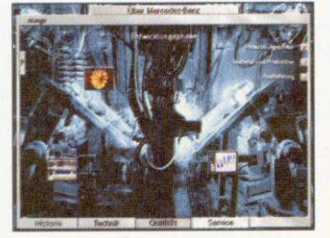
Die Hotline ist montags bis freitags zwischen 9 und 19 Uhr besetzt, alle anderen Leitungen sind jederzeit erreichbar. Achtung: Die Hintline läuft unter dem 0190-Takt. Das bedeutet, daß zehn Minuten telefonieren 11,50 DM kosten!

Kölner Treff

Eine der wichtigsten Messen für Computerspiele in Deutschland wird wieder in Köln ihre Tore öffnen: Die "Computer '95" läuft vom 10. bis zum 12. November auf dem Messegelände. Jeweils von 9 bis 18 Uhr geht es rund um die Spielewelt in Sachen PC, Amiga und Konsolen. Ein Großteil der Aussteller wird natürlich den Schwerpunkt auf die PC-Software legen. Aber auch in Sachen neuer Konsolen (Playstation, Saturn, Jaguar, 3DO und Ultra 64) wird es haufenweise Informationen geben. Insgesamt rechnet man mit bis zu 300 Ausstellern. Also unbedingt im Kalender vormerken.

Is ja eh Klasse!

Wer von uns hätte denn nicht gerne einen Mercedes der neuen E-Klasse zu Hause in der Garage stehen? Wem es reicht, ihn schon einmal im CD-ROM-Laufwerk probezufahren, der sollte sich die Präsentations-CD sichern. Bestellen könnt Ihr sie für 10 DM bei der Mercedes-Info-Line unter der Rufnummer 0130/0140.


Technische Informationen


Multimediale Präsentation

Die CD enthält neben einem interaktiven Katalog eine Menge technische Informationen zur Nobelkarosse sowie eine multimediale Vorstellung von über einhundert Jahren Mercedes-Benz-Tradition.

Muppets als Spiel

Activison plant zum nächsten Frühjahr eine Umsetzung des Films **Muppet Treasure Island** als Spiel. Der Film soll übrigens ebenfalls im Frühjahr herauskommen. Für die Rechte und die Produktion des Spiels will Activision 2,5 Millionen US-Dollar hinlegen. Den Part des Long John Silver wird Tim Curry (Rocky Horror Picture Show) übernehmen.


Tim Curry spielt im Muppet Treasure Island den Long John Silver

Noch 'n Flipper

Die Firma **21st Century Entertainment** hat jüngst die Windows-Ausgabe ihres Spiels **Pinball Mania** veröffentlicht. Vier Tische sind qualitativ so unterschiedlich wie ihre Namen. Bei Tarantula überzeugt der gute Sound, dafür gibt es relativ wenig Spiel, weil es die Silberkugel stets in die beiden Außentaschen zieht. Jailbreak, der beste Tisch im Angebot, überzeugt dadurch, daß man strategisch flippern muß, um am Ende viele Punkte zu haben. Dazu gibt es nette grafische Effekte. Bei Kick Off gibt's eine Zwei-Kugel-Option, und schließlich ist da noch Jackpot, der Tisch, der einen einarmigen Bandidten und andere Casino-Gam[...] in sich vereint, dafür aber eine Musik bietet, [...] hart an der Schmerzgrenze liegt. Besonders [...] erfreulich: Jedesmal wenn man einen Tisch v[...]läßt, wird Windows neu gestartet. *k*









Cyber-Café in Frankfurt

Eine Mischung aus Kommunikationszentrum und Bistro-Café eröffnet dieser Tage in Frankfurts Innenstadt. **Cyber's** bietet Internet-Anschlüsse, Virtual-Reality-Geräte und Trinkkultur auf 300 qm direkt über der Frankfurter Zeil. Weitere Infos gibt es unter der Internet-Adresse: cybers@internet.de

Strategietips zu Jagged Alliance

Vorbildlich zeigt sich die US-Firma Sir Tech. Für ihr letztes Spiel, **Jagged Alliance**, kommt jetzt ein Handbuch in Sachen Strategie und Geheimnisse auf den Markt. Wie schon beim Buch zum Rollenspiel *Wizardry 7* werden auch in diesem Nachschlagewerk alle Rätsel und Geheimnisse gelüftet. Zudem gibt es eine Walkthrough und haufenweise Tips für Kampf und Geldmanagement im Spiel. Der Wälzer ist zur Zeit nur direkt von Sir Tech als Import in englischer Sprache zu beziehen. Die Adresse: Sir Tech, P.O. Box 245, Ogdensburg Business Center, Suite 2E, Ogdensburg, New York 13669.



NICKELODEON

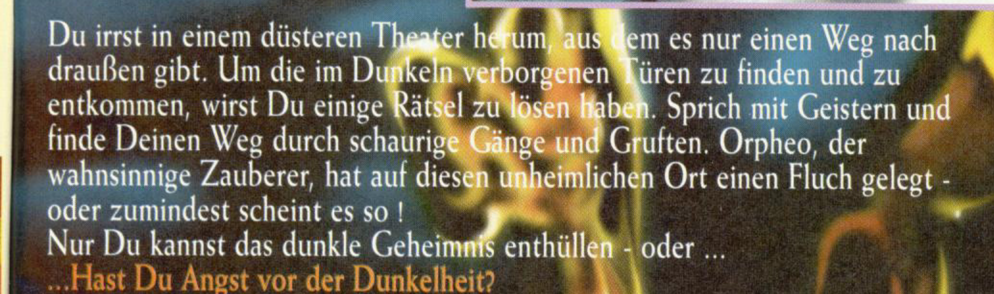


Are You Afraid of the Dark?

Die Geschiehte von Orpheo's Fluch







Are You Afraid of the Dark?

The Tale of Orpheo's Curse

a ghostly adventure game

A CD-ROM GAME

CINAR

Du irrst in einem düsteren Theater herum, aus dem es nur einen Weg nach draußen gibt. Um die im Dunkeln verborgenen Türen zu finden und zu entkommen, wirst Du einige Rätsel zu lösen haben. Sprich mit Geistern und finde Deinen Weg durch schaurige Gänge und Gruften. Orpheo, der wahnsinnige Zauberer, hat auf diesen unheimlichen Ort einen Fluch gelegt - oder zumindest scheint es so !
Nur Du kannst das dunkle Geheimnis enthüllen - oder ...
...Hast Du Angst vor der Dunkelheit?

"Professionelle Unterhaltung...
zwischen konventionellem
Grafik-Adventure und interaktivem Film"

PC PLAYER 5/95

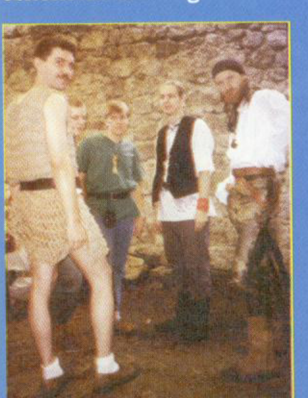
PC CD-ROM

VIACOM newmedia™

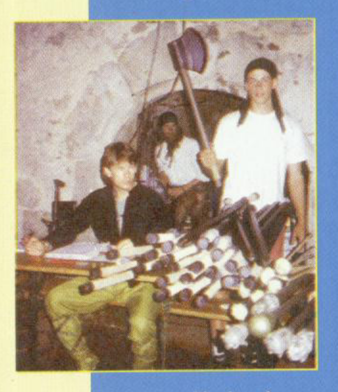
Erhältlich in Kaufhäusern, im Unterhaltungs-Elektronikfachhandel, im PC- und Software Fachhandel

Drei auf dem Weg nach Legendarion

Es erging der Ruf an alle Fantasy-Freunde: Beschreibt den Weg nach Legendarion, die Welt, in der alles möglich und nichts wirklich ist! Das Gewinnspiel der Ausgabe 5/95 verhieß den Schöpfern der drei schönsten und originellsten Live-Rollenspiel-Figuren (und der dazugehörigen Mini-Plots) eine kostenlose Teilnahme an der Legendsy '95, dem großen Sommer-Event des hannoverschen Live-Rollenspiel-Veranstalters Unicorn Deutschland.



Scharen phantasievoller PC-Spiel-Leser haben die Gelegenheit genutzt, sich mal eine richtig skurrile Story auszudenken. Das Lesen der kurzen Stories und das Kennenlernen der einzelnen Phantasiehelden war ein echtes Vergnügen – nicht nur für uns, sondern auch für die Leute von Unicorn Deutschland. So manches Element aus den Einsendungen wird bei der Legendsy oder anderen Live-Rollenspiel-Events am Lagerfeuer wieder auftauchen, sich in Sagen und Legenden verfestigen und so mit der Zeit zum Bestandteil der Rollenspielszene werden. Bei rund dreißig Einsendungen, die in die engere Wahl kamen, war das Ermitteln der Sieger alles andere als leicht. Schließlich haben aber doch drei Ideen das Rennen gemacht. Hier nun die Namen der glücklichen Gewinner, die sich die Siegerstories ausgedacht haben:



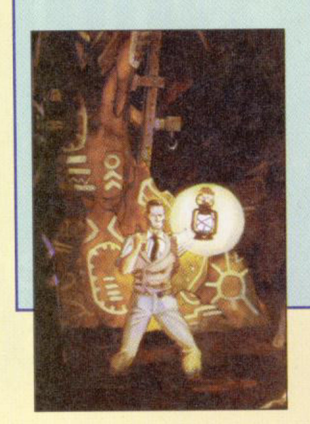
Barbara Moser, Wien, Österreich
Sven Nowotnik, Solingen
Maik Baier, Braunschweig

Die Gewinner sind rechtzeitig telefonisch benachrichtigt worden und befinden sich, wenn Ihr dieses Heft in der Hand haltet, bereits mitten im Abenteuer. Was sie auf der Burg Kasperk in der tschechischen Republik zwischen Zwergen, Elfen, Gnomen, Orks, Edelleuten und Druiden erleben, sollt Ihr natürlich auch erfahren – wir werden im Rahmen eines kurzen Artikels in einer der nächsten Ausgaben der PC Spiel darüber berichten.

Peter Schmitz

Alone in the Dark 3 (Comic): Was bisher geschah

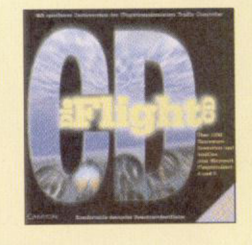
Edward Camby, Fachmann für Übernatürliches, ist in der Geisterstadt Slaughter Gulch auf der Suche nach seiner Freundin Emily. Die wollte dort mit einem Filmteam einen Western drehen. In der Stadt ist jedoch keine Spur von der Filmcrew. Dafür hat Edward aber eine Menge Untoter im Genick, die seinem Leben ein Ende bereiten wollen. Eine halsbrecherische Flucht beginnt, bei der Camby feststellen muß, daß Bleikugeln nicht viel ausrichten. Schließlich findet er doch eine Spur von Emily – ein Tagebuch. Wird er Emily den Händen des Bösen entreißen? Lest selbst...



Teil sieben des zwölfteiligen Comics ist wieder in der Mitte dieser Ausgabe zu finden. Der vollständige Comic erscheint im Splitter-Verlag, Gollier Str. 16, 80339 München, Tel.: 089/506778.

Add-on für Flight Sim 4 und 5

Von Canyon steht jetzt eine Add-on-CD für den Microsoft Flight-Simulator, Versionen 4 und 5, ins Haus. Mehr als 1000 Sharewareszenarien sind auf der CD. Vom Trip zu den Bahamas bis zum Rundflug über die Lüneburger Heide ist so ziemlich alles dabei, was das Fliegerherz begehrt. Natürlich stehen auch neue Flugmodelle zur Verfügung. Eigene Editoren sind ebenfalls vorhanden.



Das Teil soll um die 20 Mark kosten und kann beim CD-ROM-Verlag Simon, Schulze-Delitzsch-Weg 12, 89079 Ulm, Tel.: 0731/946660 bestellt werden.

König der Löwen wird interaktiv

Der Kinohit **König der Löwen** wird jetzt als interaktives Spiel umgesetzt. Die Walt Disney Company kündigt bis Weihnachten die englische Version an. Im Frühjahr '96 soll dann auch eine deutsche Version für Windows auf den Markt kommen. Das Produkt wird auf jeden Fall für das etwas jüngere Publikum zugeschnitten sein.

Zwei Sticks an einem Port

Simpel und doch praktisch: Das zeichnet den Alfa Twin aus. Mit Hilfe dieses Zusatzgeräts können ohne weiteren Aufwand zwei Joysticks oder -pads an eine Schnittstelle gehängt werden. Das funktioniert im Einspieler- und im Zweispielermodus. 39 Mark soll der Spaß im Fachhandel kosten. Weitere Infos gibt's bei AB Union Electronic Handels GmbH, Lise-Meitner-Str. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel.: 089/3174957.

Max Design jetzt wieder in Österreich

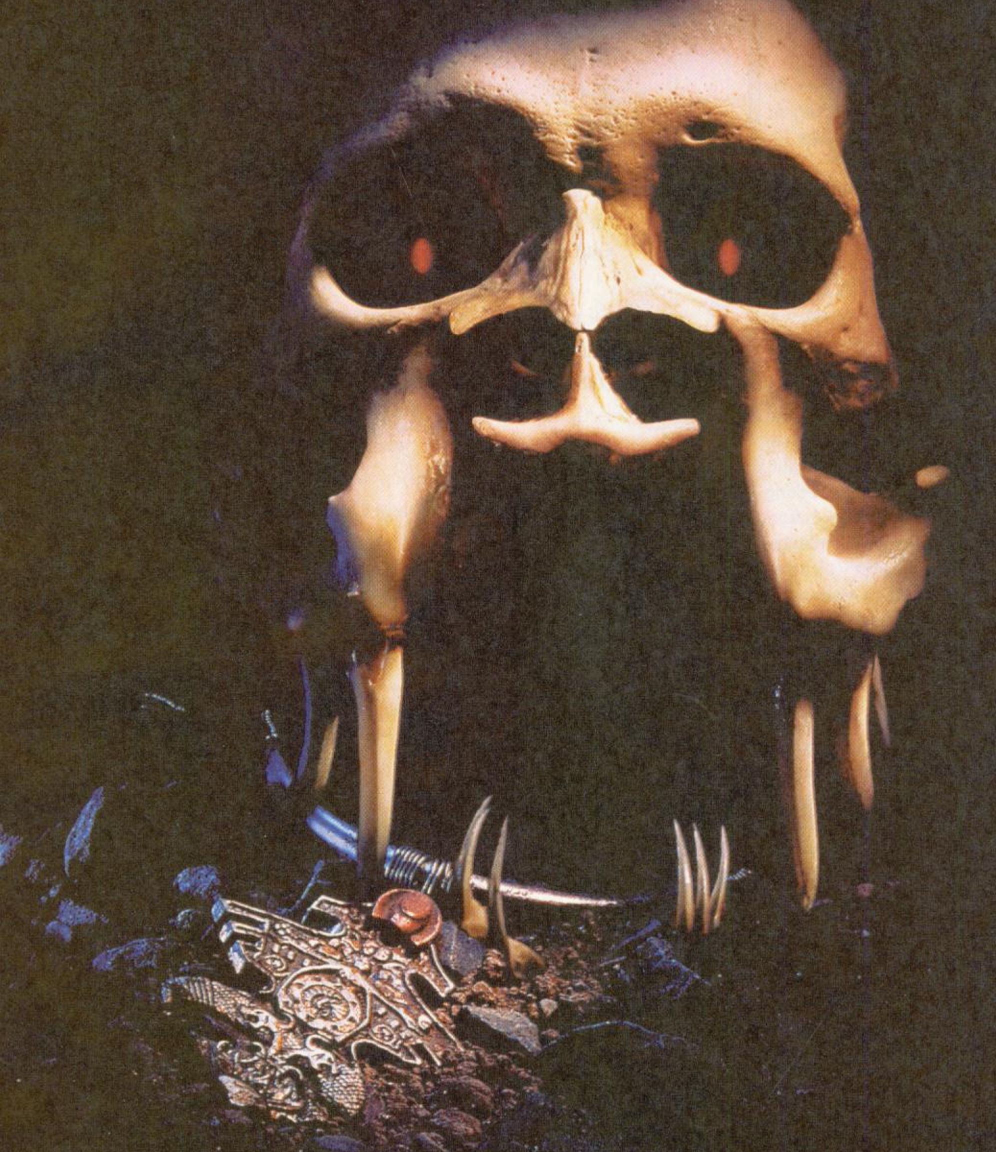
Nachdem sich Max Design (Albert Lasser, Martin Lasser und Wilfried Reiter) von ihrem früheren Partner Bruno Liftin (Sitz in Paderborn) getrennt haben, sind sie jetzt wieder im österreichischen Schladming ansässig. Neben einigen kleineren "Unstimmigkeiten" sei vor allem Österreichs Beitritt zur EU das ausschlaggebende Argument für den Weg zurück nach Österreich gewesen, so die offizielle Verlautbarung von Max Design. Noch im Herbst soll von den Max Designern eine neue Börsensimulation namens Clearing House auf den Markt kommen. Das Paderborner Büro um Bruno Litfin wird in Zukunft weiter unter dem NEO-Label auftreten. Die nächsten Titel dort werden **Dark Universe**, **Cedric** und **Whale's Voyage II: Die Übermacht** sein. Gerüchte, daß Max Design in Richtung Softgold unterwegs sei, wurden aus Schladming dementiert.

Das Verlies öffnet wieder seine Tore...



THE LEGEND OF SKULLKEEP

Wer wagt es in die Unterwelt hinabzusteigen? In eine Welt voller dunkler und rätselhafter Verliese und Kerker, geheimnisumwitterter Dörfer und neuer, unheimlicher Kreaturen. Die Legende von Skullkeep wartet auf euch...





-neue dimensionssprengende, interaktive Handlungen zwischen Spieler, Charakteren und Kreaturen



-realistische Kampf-Action in Echtzeit



-unheimliche Sound-Effects und stimmungsvolle Hintergrundmusik

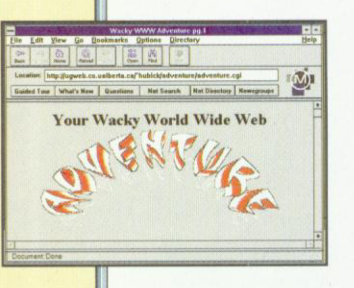






TECHNISCHE VORAUSSETZUNGEN: PC CD-ROM und Floppy: IBM und 100% kompatibel, 386DX/33 oder schneller, 4 MB Speicher (3 MB EMS), DOS 5.0 oder höher, VGA, unterstützt alle gängigen Soundkarten und eine Microsoft kompatible Mouse. **MAC:** System 6.0.7. oder höher, 256 Farben 2,5 MB Speicher. **AMIGA:** Benötigt AMIGA 1200, 2000, 2500, 3000, 4000 mit Workbench 1.2

Surfin' WWW
Andreas Lober unterwegs im Internet



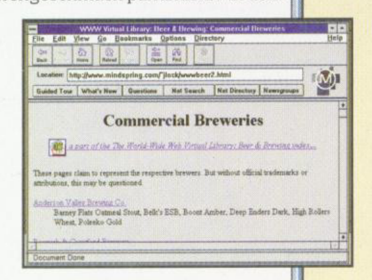
Ein Rechner, ein Modem, ein Internet-Zugang, und schon kann's losgehen mit der multimedialen Reise ins World Wide Web. In Zukunft präsentieren wir an dieser Stelle ausgewählte Ziele.

Für alle Cartoon-Fans mit schrägem Humor ist **Where the Buffalo Roam** ein gefundenes Fressen. Unter *http://plaza.xor.com/wtbr/index.html* gibt's regelmäßig neue Bildchen, wenn man mal wieder richtig lachen oder sich an den Kopf fassen möchte. Außerdem gibt's eine Bibliothek älterer Kunstwerke aus dieser Reihe.

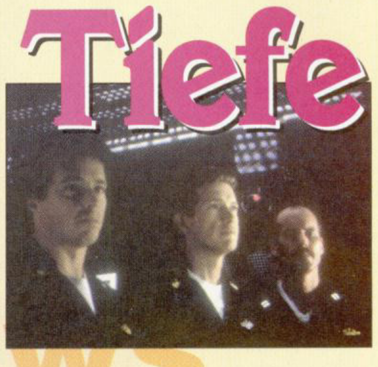
Eine Reise durch die Gehirnwindungen verrückter Netsurfer: So könnte man vielleicht **The Wacky World Wide Web Adventure** passender betiteln. Keine Grafik oder durchgezogene Handlung, aber dafür um so mehr blödsinnige Ideen gibt's in diesem Online-Multiple-Choice-Adventure. Wer zum Beispiel seine Seele an Bill Gates verkauft, wird bald herausfinden, daß die Fehlerkorrekturabteilung im Hause Microsoft eine herausragende Bedeutung hat ... – Das Beste: Wenn einem die vorgegebenen Handlungsmöglichkeiten nicht gefallen, kann man selbst welche erfinden, die dann andere Spieler auch wählen können. So wächst das Ganze ständig an und ist sozusagen ein internationales Werk. Mitmachen kann man unter *http://ugweb.cs.ualberta.ca/~hubick/adventure/adventure.cgi*

Wer sich für Shareware und Demoversionen kommerzieller Spiele interessiert, findet auf unserer Heft-CD Monat für Monat einiges Interessante. Wem das nicht genügt, dem hilft **Games on the Internet** weiter: Die umfangreichste Bibliothek aller über FTP downloadbaren Spiele umfaßt mehrere hundert Titel, alle mit Kurzbeschreibung und FTP-Adresse. *http://wcl-rs.bham.ac.uk/GamesDomain/lordsoth* ist eine wirklich nützliche "Homepage".

Das seltsamste Bier meines Lebens habe ich letztes Jahr in San Luis Opispo, halbwegs zwischen S.F. und L.A., getrunken; es war mit Beerengeschmack parfümiert. Mit dem normalen Hellen war es allerdings auch nicht so weit her, so daß eine Warnung an alle Bierfreunde, die sich auf die **Beer & Brewerys Homepage** *(http://www.mindspring.com/~jlock/wwwbeer2.html)* stürzen wollen, angebracht ist: Dort geht es vor allem um US-amerikanischen Gerstensaft. Wer darunter eine halbwegs trinkbare Marke findet, soll es mich vor meinem nächsten Urlaub wissen lassen, und zwar unter folgender E-mail-Adresse, an die Ihr auch Vorschläge für diese Kolumne und Kritik richten könnt: *andreas.lober@student.uni-tuebingen.de.*



Die (Interak-) Tiefe



Wer Jump'n'Runs satt hat, Strategie-Games nicht mehr sehen kann und Simulationen langweilig findet, der greift seit neuestem zum "Interaktiven Film". Zwar ist dieses Computerspielgenre das jüngste im Bunde, bringt aber mittlerweile in schöner Regelmäßigkeit Bestseller hervor. **Silent Steel** nennt sich der neueste Zuwachs, der für sich in Anspruch nimmt, anders zu sein als die anderen.

Die USS Idaho, ein U-Boot der Ohio-Klasse, bestückt mit 24 Trident-Atomraketen, wartet darauf, daß der Spieler den Platz auf der Brücke einnimmt. Doch anders als in Simulationsspielen geht es nicht darum, den Betrieb eines U-Boots im Gefecht bis in das letzte Detail nachvollziehbar und nachspielbar darzustellen; Silent Steel will statt dessen mit aufwendigen und authentischen Bildern eine spannende Geschichte erzählen, deren Verlauf durch den Spieler bestimmt wird. Mit Profi-Schauspielern, an Bord von echten amerikanischen U-Booten und Flugzeugträgern gedreht, bemüht sich der "Spiel-Film" um größtmögliche Authentizität. Daß nicht nur die Bilder stimmen, dafür sorgte Drehbuchautor Charles P. Pfarrer, der schon die Scripts zu Filmen wie *Darkman*, *Navy Seals* und *Hard Targets* verfaßte. Vor seiner Karriere beim Film genoß er übrigens eine Ausbildung bei der amerikanischen Marine, durch die er Einblick in den internen Betrieb der US-Navy gewann. So wurden in Silent Steel nicht nur technische Aspekte akkurat realisiert, auch militärische Elemente wie Befehlsketten, Kompetenzen der Offiziere und Organisation der Mannschaft stimmen bis ins Detail.



Interaktiv wird dieser Film etwa alle 30 Sekunden, wenn die Handlung an einen Verzweigungspunkt ankommt, an dem der Spieler die Möglichkeit hat, durch den Dialog mit anderen Figuren die Handlung zu beeinflussen. Je nachdem was er den Leuten erzählt und wie er es tut, entwickelt sich die Story weiter und führt zum Happy End oder ins Desaster. 20 Stunden Film wurden insgesamt gedreht, und daraus letztendlich drei Stunden Material für die vier CDs ausgesucht, auf denen Silent Steel Platz findet. Das ganze interaktive Epos wird es in einer komplett deutsch synchronisierten Fassung geben, die schon auf einem 386/33er mit Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk laufen soll. Echter Film-/Spielgenuß dürfte jedoch erst ab einem 486/33er Computer aufkommen. Auf Rechnern der Pentium-Klasse bringt Silent Steel sogar Vollbild-Video ohne MPEG-Karte. Auch dem Film selbst sieht man an, daß hier Hollywood-Profis am Werk waren, denn von der Musik bis zur Ausstattung stimmt einfach alles. Programmierung und Produktion wurden durch das kalifornische Softwarehaus **Tsunami** realisiert, das schon mit Spielen wie **Blue Force** und **Protostar** von sich reden machte. Silent Steel wird ca. 140 DM kosten und soll ab September '95 erhältlich sein.

An weiteren "Filmen" ähnlicher Machart wird bei Tsunami bereits gearbeitet, die auf deutsch, genau wie Silent Steel, alle von der **Bavaria Film** herausgebracht werden. ❑

hs



Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Neueröffnung ab 15.7.95
Fünffensterstraße 9 · KASSEL
Mo.–Fr. 9⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰

Unser Ladenlokal in AUGSBURG
Karolinenstraße / Ecke Karlstraße
Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr

PC/IBM Disketten

Artikel	Preis
ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	44,90
AL QADIM KOMPL.DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
ATLAS KOMPL.DT.	54,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5"	**85,90**
BRIDGE MASTER DT.ANL.	44,90
CHESS CHALLENGE DT.ANL.	33,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5"	69,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5"	69,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
GENGHIS KHAN II	79,90
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HARPOON II V.2.0 3,5"	69,90
HARPOON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET je	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT. 3,5"	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	59,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
LORDS OF THE REALM KOMPL.DT.	69,90
METAL MARINES / WINDOWS DT.ANL.	65,90
NECTARIS KOMPL.DT.	**49,90**
PINBALL FANTASIES DT.ANL. 3,5"	65,90
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DT.ANL.	49,90
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
POWERDRIVE DT.ANL. 3,5"	65,90
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5"	**45,90**
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3,5" (WINDOWS-VERS.)	79,90
SPACE SIMULATOR (MICROSOFT)	99,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D.	39,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90
ULTIMATE BACKGAMMON DT.ANL.	45,90
X-COM TERROR TROM THE DEEP KOMPL.DT. 3,5"	89,90

Preishits PC Disketten

Artikel	Preis
1942 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3,5"	**29,90**
ALIEN LEGACY 3,5"	39,90
BATTLEISLE inkl. DATA DISK KOMPL.DT. 3,5"	29,90
BATTLE ISLE 2 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**35,90**
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5"	24,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	29,90
CAMPAIGN 2 3,5"	29,90
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
DELTA –V– 3,5"	**35,90**
DER BAULÖWE KOMPL. DT.	**29,90**
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5"	24,90
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT.	**29,90**
D E S C E N T 3,5"	**29,90**
DOGFIGHT DT.HANDB. 3,5"	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL.DT. 3,5"	39,90
EYE OF BEHOLDER II KOMPL.DT. 3,5"	39,90
F14 FLEET DEFENDER PLUS DT.HANDB. 3,5"	**29,90**
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5"	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 3,5"	39,90
FLUGSIMULATOR 5.0 KOMPL. DEUTSCH 3,5"	**59,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB. 3,5"	35,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	35,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5"	24,90
GOBLIINS 2 KOMPL.DT.	24,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL. 3,5"	39,90
HEART OF CHINA DT.ANL. 3,5"	34,90
INCA II KOMPL.DT. 3,5"	**29,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	35,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	24,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPERSOCCER KOMPL. DT.	**34,90**
MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DT.	**29,90**
MASTER OF ORION KOMPL.DT. 3,5"	39,90
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL.DT.	49,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) 3,5"	24,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
QUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3,5"	29,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT.VERS. 3,5"	39,90
RAILWAY CHALLENGE KOMPL. DT.	**24,90**
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5"	24,90
REUNION KOMPL.DT. 3,5"	24,90
ROME AD 92 DT.ANL. 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
STARLORD KOMPL.DT. 3,5"	39,90
STERNENSCHWEIF – DSA II – KOMPL. DEUTSCH	**49,90**
STREETFIGHTER 2 DT.ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL.DT. 3,5"	39,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5"	39,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL.DT. 3,5"	39,90
ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3,5"	19,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3.5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD ROM Programme

Artikel	Preis
10 JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGY	**29,90**
11TH HOUR DT.ANL. *	109,90
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	79,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	69,90
7TH GUEST DT.ANL.	**24,90**
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT. *	**89,90**
ACTION SOCCER KOMPL.DT. *	69,90
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENZYKLOPÄDIE	99,90
AL QADIM KOMPL.DT.	69,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Märchen)	39,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	59,90
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI)	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL.DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT.	**75,90**
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	45,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT.	**69,90**

CD ROM Programme

Artikel	Preis
ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
BATTLEBUGS KOMPL.DT.	44,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE II ICL. ERBE DES TITAN KOM. DT.	**69,90**
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	24,90
BIING! KOMPL.DT. *	**69,90**
BIOFORGE KOMPL.DT.	85,90
BLITZKRIEG	**19,90**
BLOODWINGS / PUMPKINHEADS REV.	**89,90**
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	79,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BRETT HULL HOCKEY 95 DT. ANLEITUNG	**79,90**
BULLFROG COMPILATION INKL. POPUSOUS 1 & 2 / POWERMONGER / SYNDICATE / THEME PARK & DEMO	**69,90**
BUREAU 13	29,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
BURNING STEEL II KOMPL. DEUTSCH	**39,90**
BUZZ ALDRIN RACE INTO SPACE	**24,90**
CAMPAIGN KOMPL.DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT.HANDB.	89,90
CHAOS ENGINE DT. ANL.	**59,90**
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL.DT.	**89,90**
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMBAT AIR PATROL KOMPL. DT.	**59,90**
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE / CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	**35,90**
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT.	**89,90**
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURE SHOCK KOMPL.DT.	**39,90**
CYBERIA	**29,90**
CYBERRACE KOMPL.DT.	19,90
CYBERWARS KOMPL.DT.	**45,90**
DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL.DT.	89,90
DARK FORCES KOMPL.DT.	89,90
DARK UNIVERSE KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	39,90
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DER MEISTER KOMPL. DT.	**59,90**
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT.ANL.	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH / WHALES VOYAGE / BURNTIME KOMPL.DT.	54,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	69,90
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNRÖSCHEN (Märchen) KOMPL.DT.	39,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – K.D.	39,90
DRAGONSPHERE DT. ANL.	**24,90**
DREAMWEB	29,90
DUMONT REISEFÜHRER „PARIS" KOMPL. DT.	**59,90**
DUMONT REISEFÜHRER „VENEDIG" KOMPL. DT.	**59,90**
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	39,90
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT. *	85,90
EARTH SIEGE	**29,90**
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL.DT.	59,90
EA SPORTS RUGBY DT. ANL.	**79,90**
ECSTATICA DT.ANL.	89,90
ELECTRONIC ARTS 3 D ATLAS	**109,90**
ELITE PLUS KOMPL.DT.	35,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EPIC PINBALL KOMPL. DT.	**69,90**
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
F117A NIGHTHAWK	35,90
F15 STRIKE EAGLE III DT.HANDB.	35,90
FALCON 3.0 DT.HANDB.	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FIGHTER WING DT.ANL.	69,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL.DT.	59,90
FLIGHT COMMANDER II	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	79,90
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	89,90
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGL.VERS.	69,90
FLUGSIM. 5 SCENERY VIVA LAS VEGAS	69,90
FOOTBALL GLORY	59,90
FOOTBALL MANAGER – THE FINAL – DT. HB.	24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FREDDY PHARKAS DT.ANL.	39,90
FRONT LINES KOMPL.DT.	69,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS D.A. Update-fähig	69,90
FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930 – 1994	85,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL.	59,90
FX FIGHTER DT. ANL.	**79,90**
GOBLIIINS 3 KOMPL. DT.	**29,90**
GADGET	89,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT.ANL.	**29,90**
GREAT COURTS 2 DT.ANL.	29,90
GREAT NAVAL BATTLES III	**39,90**
GREMLIN COMPILATION inkl. ZOOL 1 / LOTUS TURBO CHALL. 3 / NIGEL MANSELL	**24,90**
GUILTY DT.ANL.	59,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARDBALL 4 DT. ANLEITUNG	**79,90**
HARPOON CLASSICS inkl. SCENARIOS & EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL.	39,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	**79,90**
HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT KOMPL. DT	**79,90**
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HI-OCTANE DT. ANL.	**89,90**
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT.	79,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	19,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INCA 2 KOMPL. DT.	**29,90**
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR COMPILATION inkl. TRACK PACKS	**59,90**
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INFERNO KOMPL. DT.	**35,90**
IRON ASSAULT	**39,90**

CD ROM Programme

Artikel	Preis
IRON HELIX DT.HANDB.	29,90
ISHAR I	19,90
ISHAR II	24,90
ISHAR III	29,90
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE	**69,90**
JAZZ JACKRABBIT KOMPL. DT.	**69,90**
JEWEL OF THE ORACLE KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JUMP RAVEN	69,90
JUNGLE STRIKE DT.ANL.	65,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	65,90
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	19,90
KINGDOM: THE FAR REACHES	89,90
KINGS QUEST 1–6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 – PRINCELESS PRIDE – INCL. MAUSMATTE	**39,90**
KIYEKO und DIEBE DER NACHT KOMPL.DT. *	69,90
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT.	89,90
KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DT.	**35,90**
KRYPTON EGG DT. ANL.	**49,90**
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL.DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT.ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT.ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL.DT.	**79,90**
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	39,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	35,90
LEMMINGS 3 DT.ANL.	69,90
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT.ANL.	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	65,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	49,90
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LITIL DIVIL	29,90
LIVE ACTION FOOTBALL DT. ANLEITUNG	**79,90**
LODERUNNER	**39,90**
LOLLYPOP DT.ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	79,90
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D.	39,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	**79,90**
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MACHIAVELLI – THE PRINCE KOMPL. DT.	**99,90**
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.	39,90
MAGIC CARPET PLUS KOMPL. DT.	**89,90**
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	69,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MEGA RACE	35,90
MEGALOMANIA DT.ANL.	29,90
MEGATRAVELLER DT.ANL.	39,90
MENZOBERRANZAN (SSI) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT.	**59,90**
MICROCOSM	34,90
MICROMACHINES II DT. ANLEITUNG	**69,90**
MIG 29 & GUNSHIP DT.ANL.	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST KOMPL. DT.	**59,90**
MYSTIC MIDWAY DT.ANL.	39,90
NAPOLEONICS inkl. AUSTERLITZ / BORODINO & WATERLOO	**19,90**
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
NASCAR TRACK PACK	**39,90**
NAVY STRIKE KOMPL.DT. *	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	89,90
NETWORK KOMPL.DT.	85,90
NOCTROPOLIS KOMPL.DT.	85,90
NORTH & SOUTH	**19,90**
NOVASTORM DT.ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT.HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	**35,90**
ONE MUST FALL 2097 KOMPL.DT.	**69,90**
OUTPOST (SIERRA) DT. ANL.	29,90
ORION CONSPIRACY KOMPL. DT.	**79,90**
PANZERGENERAL (SSI) inkl. MAUSMATTE	39,90
PATRIZIER KOMPL.DT.	39,90
PAWS OF FURY DT.ANL.	39,90
PEGASUS 1/95 (6.0)	29,90
PERFECT GENERAL II	**79,90**
PERFECT PINEBALL DT. ANL.	**35,90**
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT.HANDB.	85,90
PHANTASMAGORIA KOMPL. DEUTSCH *	**95,90**
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	35,90
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	35,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POLICE QUEST COLLECTION	**79,90**
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
POWERHITS BATLLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	34,90
POWERHOUSE –ENERGIEWIRTSCHAFT -SIMULATION KOMPL. DT.	**59,90**
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	29,90
PRINCE – SYMBOL INTERACTIVE –	105,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT.	**85,90**
PRIVATEER – CLASSIC –	29,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
PROTOTYPE KOMPL.DT.	85,90
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	59,90
QUANTUM GATE	**29,90**
QUANTUM GATE II – VORTEX – DT. ANLEITUNG	**79,90**
ranTRAINER KOMPL.DT.	99,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90

CD ROM Programme

Artikel	Preis
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET –	79,90
REBEL ASSAULT	**39,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	34,90
RETRIBUTION DT.ANL.	79,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	**29,90**
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS. / ACES OF PACIFIC + WW II / ACES OVER EUROPE	65,90
SAM & MAX – HIT THE ROAD – inkl. Mausmatte	**39,90**
SCOTTISH OPEN – VIRTUAL GOLF – DT. ANL.	**79,90**
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	59,90
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	29,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	29,90
SENSIBLE GOLF DT. ANL. *	**65,90**
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT.HANDB. *	59,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	35,90
SHERLOCK HOLMES – LOST FILES – (CLASSIC)	**29,90**
SIM CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT. *	**85,90**
SIM CITY ENHANCED VERS. DT. ANL.	**24,90**
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL.DT.	35,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT.	79,90
SLIPSTREAM 5000 DT.ANL.	49,90
SOCCER KID	29,90
SPACE ACE	**59,90**
SPACE HULK CLASSICS	**29,90**
SPACE QUEST 1 – 5 COLLECTION	49,90
SPACE QUEST 6 – SPINAL FRONTIER – KOMPL. DT. *	**79,90**
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	**24,90**
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT.	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STARCRUSADER KOMPL.DT.	39,90
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	49,90
STARLORD KOMPL.DT.	45,90
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS – DT. ANL.	34,90
STRIKER 95 DT. ANL.	**59,90**
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	39,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUPER KARTS DT.HANDB.	69,90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	29,90
TANK COMMANDER KOMP. DT.	79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEMPTATION inkl. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
TERMINAL VELOCITY – VOLLVERSION – DT. ANL.	**69,90**
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN –	39,90
THEME PARK KOMPL.DT.	79,90
TRANSACTICA	19,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	29,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	**29,90**
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	**59,90**
UNIVERSE	29,90
UNNECESSARY ROUGHNESS 95 DT. ANLEITUNG	**79,90**
URMELS FILMSTUDIO KOMPL.DT.	85,90
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
VINYL GODDESS FROM MARS DT. ANL.	**39,90**
VIRTUAL POOL DT. ANLEITUNG	85,90
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT.ANL.	79,90
WARRIORS DT. ANL.	**65,90**
WAR IN THE GULF KOMPL.DT.	35,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K.D. *	85,90
WING COMMANDER ACADEMY CLASSICS	**29,90**
WING COMMANER 2 – CLASSIC DT. ANLEITUNG–	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT.	119,90
WING OF GLORY DT.ANL.	39,90
WIZARDRY 6 & 7 KOMPL. DT.	**35,90**
WOLF KOMPL.DT.	69,90
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
WRATH OF EARTH DT. ANL.	**59,90**
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	89,90
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2	29,90

PC Soundkarten/Zubehör

Artikel	Preis
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
FIREBIRD (GRAVIS)	119,90
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	309,90
ORCHID „KELVIN MPEG" (S MB)	**629,90**
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	169,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK inkl. INTERFACE	149,00
RUDDER PEDALS (THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	429,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT.ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROL JOYST. (THRUSTMASTER)	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

✻ = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.
Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand.
Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei! HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

09/95



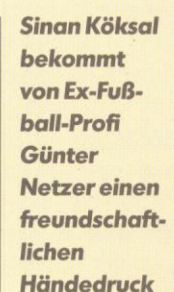
MPEG-Videos

Wem die Musik zum Werbespot einer Luftfahrtgesellschaft schon immer so bekannt vorkam, der wird sie in Ein Offizier und Gentleman als Titelthema wiederfinden. Richard Gere und Debra Winger sind die Hauptakteure in dem Kassenknüller um einen U.S.-Navy-Offiziersanwärter, um dessen Beziehung zu einer Fabrikarbeiterin und die Auseinandersetzung mit einem schwarzen Sergeant (Louis Gossett jr. in einer Oscar-Rolle). Als sich ein Kamerad das Leben nimmt, kommt es zum Showdown zwischen Vorgesetztem und Untergebenen. Ein Film, den man sich auch mehrmals anschauen kann. Aber die Taschentücher nicht vergessen.

Ein Offizier und Gentleman, FSK: 16, 39,90 DM, Philips

Konami kürt Meister

Konami ließ die Bälle rollen – und zwar in Berlin. Dort ging nämlich dieser Tage die deutsche Meisterschaft in Sachen **International Superstar Soccer** über die Bühne. Schließlich konnte sich Sinan Köksal (Stadtmeister Berlin) mit 9:3 gegen Christian Lenz (Stadtmeister Dortmund) durchsetzen. Platz 3 ging an Radomir Miksat (Hamburg) und Platz vier an Markus Wilkowski (Düsseldorf). Zu den Vorentscheidungen hatten sich mehr als 1000 Spieler im Alter zwischen 12 und 25 Jahren gemeldet. Selbst so Prominente wie Günter Netzer und Bernd Hölzenbein schauten beim Finale vorbei.



Sinan Köksal bekommt von Ex-Fußball-Profi Günter Netzer einen freundschaftlichen Händedruck



PC-Spiel-Umfrage

An dieser Stelle möchten wir uns bei den vielen Leserinnen und Lesern bedanken, die sich an unserer Umfrage in der PC Spiel 7/95 beteiligt haben. Die Ergebnisse werden derzeit noch ausgewertet, aber die zehn Gewinner eines PC-Spiel-Jahresabonnements (ab Ausgabe 11/95) stehen bereits fest. Es sind Steffen Stolz, 65185 Wiesbaden; Wolfram Theeg, 09123 Chemnitz; Florian Laging, 24939 Flensburg; Michael Dürr, 79848 Bonndorf; Thomas Fröhlich, 98693 Ilmenau; Peter Sattler, 18311 Ribnitz-Damgarten; Sascha Reichel, 38126 Braunschweig; Mario Kirsch, 14482 Potsdam; Jürgen Mislak, 38448 Weißburg; Robert Prvcic, 59602 Rüthen

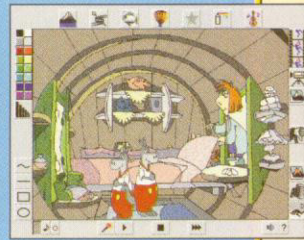
Sierra schluckt Impressions

Adventure-Spezialist Sierra hat jetzt die Firma Impressions für eine nicht genannte Summe übernommen. Damit will sich die Firma, die seit Jahren auch mit dem Simulationsspezialisten Dynamix zusammenarbeitet, ein Standbein im Strategiesektor sichern. Wie glücklich Sierra mit Impressions wird, ist noch nicht abzusehen: Auf jeden Fall sollte Impressions möglichst schnell einen Sprung nach oben in Sachen Produktqualität bringen. Der letzte richtige Impressions-Hit liegt Jahre zurück.

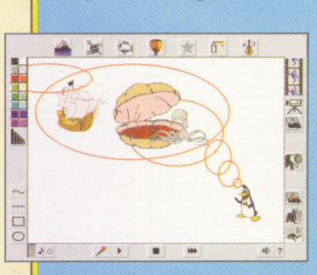


Heute schon geurmelt?

Vom Fernsehstar zum Videohelden – das gab's ja inzwischen schon öfter. Nicht nur alternde Schauspieler wie Mark Hamill oder Donald Sutherland verdienen sich so ein nettes Zubrot, auch Zeichentrickfiguren hüpfen und hauen auf Computermonitoren, daß es nur so eine Pracht ist. Von diesem Fieber blieb auch das Urmel nicht verschont, das bereits eine echte Karriere hinter sich hat: geboren als Buchfigur, erste Schritte an den Fäden der Augsburger Puppenkiste, dann frei laufend als Zeichentrickler im Fernsehen, und jetzt als Titelheld auch auf CD – das kann sich schon sehen lassen.



Anders als gestandene Trickfilmkollegen wie Asterix oder Fred Feuerstein treibt das Urmel seine Späße nicht als Hüpf- und Prügelstar, sondern lädt dazu ein, eigene Trickfilme zusammenzubasteln: **Urmels Film-Studio** ist ein waschechtes Utility mit hohem Unterhaltungswert, denn die selbst hergestellten Trickfilme können per Diskette an andere Besitzer des Programms weitergegeben werden. *ah*



Playstation kommt Ende September

Sony kündigt für den 21. September die neue Spielekonsole Playstation an. Der Preis zum Erstverkaufstag in Deutschland wird jetzt mit 599 Mark angegeben. Bis Ende des Jahres sollen für die Konsole 30 Spieletitel auf dem Markt sein.

CD-i für den PC

Nachdem Creative Labs mit dem ersten 3DO-Einbausatz für den PC kam, ist jetzt auch Philips mit dem CD-i soweit. Noch vor Jahresende sollen die ersten CD-i-Boards für den PC auf den Markt kommen. Der Preis soll bei 500 US-Dollar (ca. 725 DM) liegen.

SOFTGOLD ART



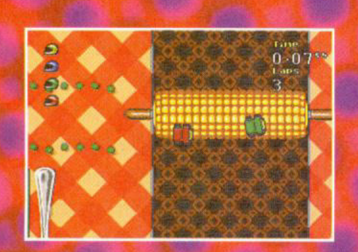
Verdammt klein, verdammt schnell



Plus CONSTRUCTION KIT

Sowas hat Ihr Rechner noch nicht gesehen! Bis zu vier Spieler können sich gleichzeitig heiße Rennen liefern - zu Lande, zu Wasser oder in der Luft. Die 51 Pisten sind völlig verrückt. Und wenn das noch nicht reicht - schauen Sie doch 'mal, wie weit Sie mit dem Construction-Kit kommen...mehr Fun, mehr Pisten, mehr Speed... Und Tschüß! Fetzige Musik und tolle Soundeffekte, superschnelle und fließende Grafiken, selbstgestaltete Strecken können sogar auf Disketten gespeichert werden.







Codemasters

UNGLAUBLICH, ABER WAHR - MICRO MACHINES 2

PC DISKETTEN [5]
CD-ROM [ERWEITERT]

Vertrieb: Rushware GmbH, Daimlerstraße 8, 41564 Kaarst, Tel. 0 21 31/60 70, Fax. 0 21 31/60 711 • Profisoft GmbH, Eversburger Straße 34, 49090 Osnabrück, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC SPIELSPASS AG, Bahnweg Nord, CH-9475 Sevelen, Tel. 081/7 85 29 60, Fax. 081/7 85 12 22 • Österreich: ABC SPIELSPASS Großhandels GmbH, Vorarlberger Wirtschaftspark, A-6840 Goetzis, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

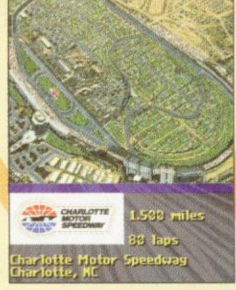
Neues von der Bolidenfront

Lange hat es gedauert, aber das Warten hat sich gelohnt: Sieben neue Tracks sind jetzt für die Vorzeige-Rennsimulation NASCAR-Racing von Papyrus Software zu haben. Mit dabei sind: Charlotte Motor Speedway, Dover Downs International Speedway, North Carolina Motor Speedway, North Wilkesboro Speedway, Pocono Raceway, Richmond International Speedway und Sears Point Raceway.

Die Mischung aus Superspeedway, kurzem Oval, Straßenkurs und einem Mittelding zwischen Superspeedway und Straßenkurs bringt eine Menge Abwechslung ins Geschehen. Die Streckenlängen liegen zwischen 0,625 und 2,52 Meilen. Das heißt: Auch hier ist Variation angesagt.

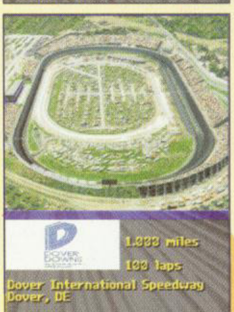
Leider hatte Papyrus nicht die Rechte für Daytona, das Prestigerennen der Winston-Cup-Serie. Die hatte sich nämlich Sega für den Daytona-Spielautomaten gesichert und wollte auch partout keine Erlaubnis rausrücken, heißt es aus offizieller Papyrus-Quelle.

Wer weitere Updates vom vorliegenden Paket erwartet, wird enttäuscht. Außer ein bißchen Streckenpflege bei den alten Kursen wurde sonst nichts verändert. Etwas mehr über die neuen Kurse lest Ihr im folgenden.



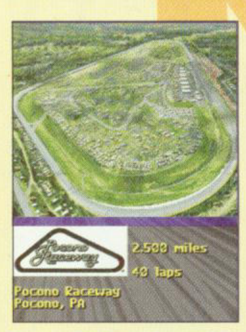
Charlotte

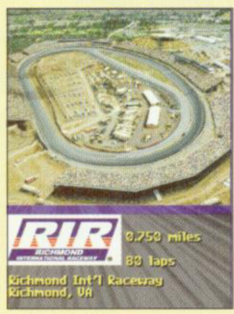
Mit 1,5 Meilen Länge ist der Track zwar ein Superspeedway, ähnelt aber vom Streckenaufbau einem kurzen Oval. Immerhin sind 185 mph im Rundenschnitt zu erreichen. Also geht's tempomäßig richtig zur Sache. Möglichst viel Speed in den Kurven ist hier ausschlaggebend.



Dover

Die sogenannte "Monster Mile" steht als erstes und letztes Rennen der Saison an und ist bei den Fahrern gefürchtet. Schnelle Geraden und enge Kurven verlangen von Mensch und Material das Äußerste. Gute Beschleunigung aus den Kurven heraus ist der halbe Sieg.



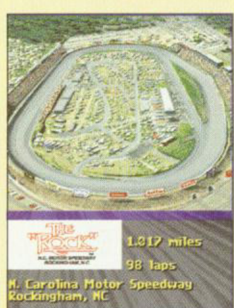


North Carolina

Das steile Oval in Rockingham wird unter Fahrern kurz "The Rock" genannt. Mit einer Länge von knapp über einer Meile liegt das Tri-Oval in Form eines "D" im Mittelfeld, was die Länge angeht. Die breite Strecke bietet viele Überholmöglichkeiten. Dafür sollte auch die Abstimmung ausgelegt werden. Haarig wird es am zweiten Kurvenausgang: Da kann die Strecke sehr schmal werden.



Eine Massenkarambolage in Super-VGA



North Wilkesboro

Das kleine Oval (0,625 Meilen) ist ein Klassiker. Seit Ewigkeiten werden hier NASCAR-Rennen gefahren. Die kurzen Geraden fallen beinahe nicht ins Gewicht. So wird natürlich das Kurvenverhalten entscheidend für den Sieg. Besonderes Augenmerk sollte auf den Reifenverschleiß gelegt werden. Die Pneus werden auf diesem Track nämlich gnadenlos gekillt.



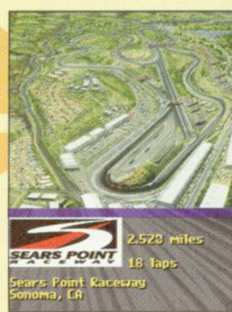
Chaos in der zweiten Kurve von Pocono

Pocono

Wohl die seltsamste Strecke in der Winston-Cup-Serie ist Pocono. Das lange Tri-Oval (2,5 Meilen) ist eine Mischung aus Superspeedway und Straßenkurs. Drei enge Kurven und lange Geraden fordern ein ausgeglichenes Fahrwerk. Ein optimal eingestelltes Getriebe (1. und 2. Gang kurz, 3. Gang lang, 4. Gang kurz) ist oberwichtig. Werden die vorderen Bremsen vom Gewicht unterstützt, dürfte nichts schiefgehen.

Richmond

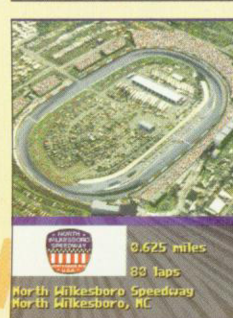
Das 3/4-Meilen-Oval in D-Form fordert mehr als jeder andere Track ein ausgeglichenes Auto. Spurtreue vs. Manövrierfähigkeit, Geschwindigkeit vs. Bodenhaftung etc. Bis auf die Ausnahme im Kurveneingang Nummer 3 ist es wichtig, das Fahrzeug auf der Innenbahn zu halten.



Sears Point

Neben Watkins Glenn ist dies der einzige Straßenkurs der Serie. Bis auf zwei kurze Geraden fährt man hier durch ein endlos scheinendes Kurvengeschlängel. Wichtiger sind auf jeden Fall die Rechtskurven, da man dort mehr Geschwindigkeit herausholen kann. Nur gute Fahrer finden eine Stelle zum Überholen. Plätze gut machen kann man hier mit 1-a-Boxenstops. ❑

cus



jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichshain – Rigaer Str. 106
Spandau – Nonnendammallee 82
Coming soon: Media Point No. 5, 6, 7, ...

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Sierra-Klassiker
komplett in deutsch auf PC Disk zu unverschämt günstigen Preisen!
Police Quest 4
Gabriel Knight
je 29,95

Sim City Enhanced
Das Kultspiel von Interplay jetzt zum Mitnahmepreis in zwei Versionen jeweils auf CD-ROM:
engl. Sprachausgabe **19,95**
dt. Sprachausgabe **29,95**

Unser Tip des Monats
Star Trek total!
Star Trek TNG: Final Unity
mit deutschen Untertiteln **99,95**
Limitierte Special Collector's Edition (engl.) **99,95**
Star Trek 25th Anniversary
Die Jubiläums-Ausgabe auf CD-ROM
29,95

Anstoss
incl. World Cup Edition
zwei der besten Fußball-Manager auf einer CD-ROM!
29,95

Aces Collection
Red Baron
Aces of the Pacific
Aces over Europe
komplett auf einer CD-ROM incl. Missions zum absoluten Hammerpreis!
49,95

Bitte anschnallen!
Hi-Octane
Bullfrog's 3D-Rennspiel gibt's jetzt und nur für kurze Zeit zum absoluten Knüllerpreis!
CD-ROM **69,95**

Terminal Velocity
Apogee präsentiert sein neuestes 3D-Action-Spektakel für CD-ROM und PC Disk
69,95

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95 *	
1944 – Across the Rhine	99,95 *	99,95 *
A4 Networks (dt.)	99,95	99,95
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Action Soccer (dt.)	**69,95 ***	
Air Power (dt.)	89,95 *	89,95 *
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Amerika 1861-65 – CivilWar (dt.)	89,95	
Apache Longbow	99,95 *	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Asterix – Die große Reise (dt.)	79,95	
Atlas (dt.)		59,95
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	39,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Biing! (dt.)	**79,95**	**79,95**
Bioforge	99,95	
Bolo	59,95	
Burning Steel 3	89,95	
Chaos Control	79,95	
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	99,95 *	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95 *	89,95 *
Cyberia (dt.)	99,95	
Daedalus Encounter (dt.)	99,95	
Dark Forces (dt.) AKTIONSPR.	**79,95**	
Das Amt	99,95	89,95
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Der Reeder (dt.)	79,95	
Descent	79,95	89,95
Die total verr. Rallye/mit Pad	**59,95/69,95**	
Discworld	89,95	79,95
Dungeon Master 2	89,95 *	89,95 *
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
EA Sports Rugby	89,95	
Elite 3 (1st Encounters)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight Commander 2 (dt.)	**69,95 ***	
Flight of the Amazon Queen	89,95	89,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
Front Lines (dt.)	69,95	69,95
FX-Fighter	**89,95**	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hardball 4	89,95	89,95 *
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (Ikarion)	99,95	89,95
Heros of Might & Magic	89,95 *	89,95 *
Hi-Octane (dt.) AKTIONSPREIS	69,95	
Höhlenwelt Saga	89,95	
Hollywood Pictures	79,95	79,95
Hugo		69,95
Inca 1&2 Collection (dt.)	69,95	
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Jagged Alliance	**79,95**	**69,95**
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Knights of Xentar	99,95 *	
Krypton Egg (dt.)	39,95	
Larry 1-6 Collection komplett	89,95	
Last Dynasty (dt.)	89,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Lemmings 3D	79,95 *	

PC-Spiele	CD	Disk
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden (dt.)	79,95	
Machiavelli – The Prince (dt.)	**89,95**	
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	39,95	
Magic the Gathering	99,95 *	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Marco Polo	79,95 *	
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Mechwarrior 2	**89,95 ***	**89,95 ***
Micro Machines 2	79,95	79,95
Myst (dt.)	69,95	
Nascar Racing	89,95	49,95
Nascar Racing Track Pack	39,95	39,95
Navy Strike (dt.)	**99,95 ***	
NBA Live '95	99,95	
Nectaris		49,95
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
Panzer General	89,95	89,95
Perfect General 2	99,95	
Perfect Pinball	29,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	**99,95 ***	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95 *	69,95 *
Pinball Mania		49,95
Pinball Wizzard 2000	69,95 *	
Pizza Connection		89,95
PowerHouse (dt.)	59,95	
Prisoner of Ice (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
Ring der Niebelungen (dt.)	79,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Sensible Golf		79,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Silent Hunter	i.V.	
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	89,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	**79,95 ***	**79,95 ***
Slipstream 5000	79,95	79,95
Space Quest 6 (dt.)	79,95 *	
Star Trek TNG: Final Unity (dt.)	99,95	
Star Trek TNG: Final Unity Coll.Ed.	99,95	
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95
Stonekeep	99,95 *	
SuperKarts AKTIONSPREIS	**79,95**	**69,95**
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
Tank Commander (dt.)	89,95	
Terminal Velocity	69,95 *	69,95 *
The Dig	i.V.	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)		79,95
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tuneland (dt.)	79,95	
Under a Killing Moon AKTION!	69,95	

PC-Spiele	CD	Disk
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	99,95 *	
Virtual Pool	89,95	
Vollgas – Full Throttle (e.dA.)	69,95	
Vortex – Quantum Gate 2	89,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Warriors (dt.)	79,95	79,95
Whales Voyage 2	**89,95 ***	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-COM – Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War	69,95	29,95
7th Guest	19,95	
Alien Legacy		29,95
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,95	
Alone in the Dark 2 (dt.)		29,95
Anstoss + Anstoss World Cup Ed.	29,95	
Battle Isle 2 (dt.)	**49,95**	**39,95**
Battle Isle 2 – Scenery CD	**29,95**	
Beneath A Steel Sky	19,95	19,95
Blackhawk AKTIONSPREIS		49,95
Burning Steel 2 (engl.)		29,95
Burntime	29,95	
Buzz Aldrin's Race into Space	19,95	
Chaos Engine		29,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	49,95	
Cyberwar (dt.) SONDERPOSTEN	39,95	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	39,95	39,95
Der Patrizier	39,95	49,95
Die Siedler (dt.)		**49,95**
Diggers	19,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
EarthSiege		29,95
Eco Quest	19,95	
Elite 2	39,95	
F-14 Fleet Defender	69,95	29,95
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flugsimulator 5.0 (dt.) SONDERP.		**39,95**
Formula 1 Grand-Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	39,95	
Gabriel Knight (dt.)		29,95
Gobliins 2		19,95
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
Heimdall 2	29,95	29,95
Humans 1+2	19,95	
IndyCar Racing	**19,95**	
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	
Ishar 1 (dt.)	19,95	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95	29,95
Ishar 3	39,95	
King's Quest 6 (dt.)		29,95
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	19,95
Man Enough	**19,95**	
Master of Orion		29,95
Megarace	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
MegaLoMania	29,95	
Microcosm	29,95	
Michael Jordan in Flight	29,95	
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
North & South		29,95
Oldtimer (dt.)	**39,95**	**49,95**
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Police Quest 4 (dt.)		29,95
Populous 2 + Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Railroad Tycoon Deluxe		29,95
Rebel Assault (engl./e.dt.Ut.)	**39,95/59,95**	
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Return to Zork	39,95	
Shadow Caster	29,95	
Sim City Enhanced (e.dA./k.dt.)	19,95/29,95	
Simon the Sorcerer (dt.)	**39,95**	**39,95**
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Star Trek – 25th Anniversary	29,95	
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 incl. Scenarios	**29,95**	
Summer+Winter Challenge	29,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
Taskforce 1942	39,95	39,95
T.F.X. SONDERPOSTEN		39,95
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown	29,95	
Ultima 7 (dt.)		39,95
Wing Commander 2	29,95	
Wings of Glory SONDERPOSTEN	39,95	
Wizardry 6+7 (dt.)	**29,95**	

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	199,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	**199,95**
Soundblaster AWE 32 Value Edition	359,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks	
Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Firebird"	**129,95**
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	199,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM
Nachnahme: 9,95 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM



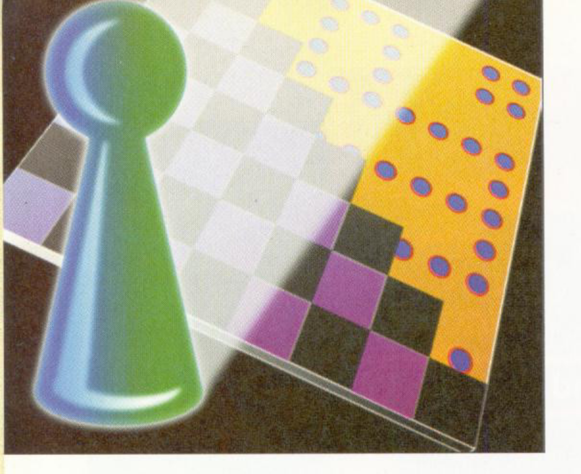
Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28

Bretthupferl

von Rainer Scheer



SPOTLIGHT

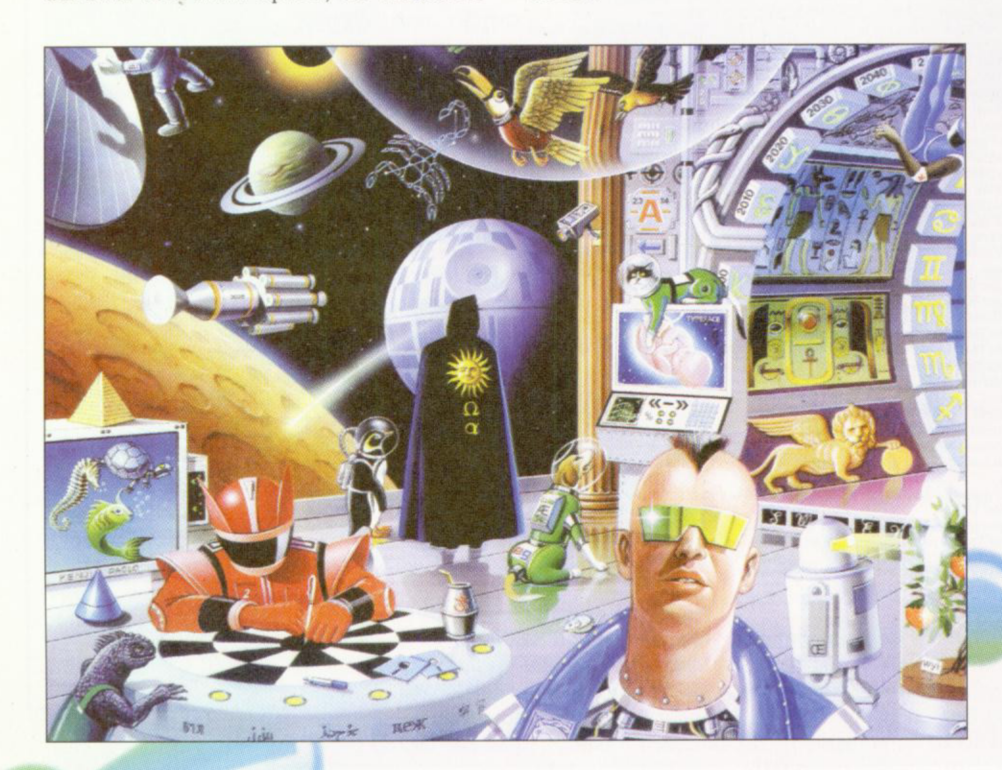
Genau geschaut!

> **Kaleidos**
> Kommunikatives Suchspiel für 2 oder mehr Spieler ab 12 Jahre. Hersteller: eg-Spiele, Frankfurt, Vertrieb: Heidelberger Spieleverlag, Blumenstraße 39, 69115 Heidelberg, Preis: ca. 55 DM

Kommunikationsspiele, Ratespiele, Bilderrätsel – alles schon mal mitgemacht! Da kann eine Neuerscheinung nur einen müden, eher beiläufigen Blick und meistens ein ebensolches Lächeln ernten. Doch die Jury "Spiel des Jahres" hatte genau geschaut, als sie **Kaleidos** vom italienischen Hersteller eg-Spiele auf die Nominierungsliste setzte.

Kaleidos bietet 24 Abbildungen, die so wunderbar kitschig, so extravagant, so detailreich, so raffiniert überraschend sind, daß sich immer und immer wieder Neues entdecken läßt. Und genau das ist die Aufgabe der zwei oder mehr Spieler, die versuchen müssen, möglichst viele Objekte/Begriffe in den Abbildungen zu finden, die mit dem geforderten Anfangsbuchstaben beginnen. Dieser wird zufällig ermittelt und dann läuft auch schon die Sanduhr ... – unerbittlich, wie Sanduhren nun mal sind. Wer glaubt, nach zwei bis drei Spielen habe man sich durch die Tafeln "gearbeitet" und dann packe man Kaleidos nicht wieder aus, dem sei eine Brille angeraten. Immer neue Objekte lassen sich finden, und nur ein scharfer Blick wird belohnt, denn die meisten Punkte winken für Entdeckungen, die man ganz allein gemacht hat.

Kaleidos ist in seiner Art ein unschlagbares Spielvergnügen. Zwar hat sich der Verlag, der mit einem abwechslungsreichen und interessanten Programm in den deutschen Markt gekommen ist, an bewährte Muster angelehnt, doch ist daraus ein höchst eigenständiges und überaus bemerkenswertes Spiel geworden. Kaleidos darf man sich nicht entgehen lassen.





Handel und Wandel

> **Medici**
> Autor: Reiner Knizia, Auktionsspiel für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren. Hersteller: Amigo Spiele, Messenhäuser Str. 65, 63322 Rödermark, Preis: ca. 30 DM



Reiner Knizia, der Konsalik unter Deutschlands Spieleautoren, zeichnet für den diesjährigen Haupttitel im Programm von Amigo verantwortlich. **Medici** ist ein Versteigerungsspiel, in dem drei bis sechs Kaufleute versuchen, innerhalb von drei Spielrunden mit Farben, Tuch, Porzellan, Metallen und Gewürzen den großen Reibach zu machen. Bis zu drei Warenkarten können pro Spiela(u)ktion versteigert werden. Unermeßlich Platz ist im eigenen Kontor aber nicht vorhanden. Da ist Taktik gefragt, um im entscheidenden Moment die wertvollsten Angebote einheimsen zu können.

Die Idee ist nicht neu, das Spiel noch in ähnlicher Form in einer Spielesammlung am Markt erhältlich, doch kann Medici in der vorliegenden Form auf jeden Fall empfohlen werden. Die zu enge Zählleiste führt gelegentlich zu Tumulten und auch die Schriftgrafik ist mal wieder eine typische Leistung des talentierten Grafikers, der sich häufig durch eine gekonnte Unleserlichkeit auszeichnet. Davon abgesehen, schafft das Cover aber bereits die nötige Atmosphäre, um in die Handelswelt einzutauchen. Das Spiel erschließt sich trotz seiner Komplexität schnell und bietet ein beispielhaftes Preis-Leistungs-Verhältnis.

Pakete
5 Foot 10 Pack Vol. 1 F3247 89,99
5 Foot 10 Pack Vol. 2 F3248 89,99
5 Foot 10 Pack Vol. 3 F3727 99,99
Super 10 F3472 89,99
Take Ten F3473 89,99
Treasure Pack F3160 89,99
Explorer Pack F3474 99,99
Mega Pak F3476 99,99
10 Pack CD-ROM Bndl. F3565 89,99
Sonderangebote
Plumbers Don't Wear Ties F3004 4,99
Jenseits der Sternenmauer F3011 19,98
D. Beste d. Fußball WM 94 F3268 29,80
Snowboarding F3480 29,99
Ken's Labyrinth F3072 19,95
Jill of the Jungle F3078 19,95
Demo CD PC-Spiele F3006 2,99
PD + Shareware CD F3007 2,99
Demo CD Standardsoftw. F3005 2,99
ROMWARE Fonts 5 F3027 4,99
ROMWARE Animation 6 F3227 4,99
Shareware DOS Spiele F2956 8,99
CD View 1 F3171 19,80
CD View 2 F3172 19,80
CD View 3 F3173 19,80
CD View 4 F3205 19,80
CD View 5 F3206 19,80
Multimedia Mania F2992 14,99
HyperGlot Demo Disc F3062 2,99
Cyberspace F3520 19,99
Earthcare Interactive! F3262 29,80
Virtual Universe F3261 19,80
Computerworks F3199 39,80
Der Navigator F3103 29,80
Der General F3104 29,80
Happy Birthday F3652 29,00
Journeyman Project F3031 49,00
Caddy F9001 19,80
TriCaddy F9002 9,80
Grafik, Foto
CorelDRAW! 3 F3897 99,00
CorelDRAW! 5 F3898 299,00
Corel PHOTO PAINT 5 plus F3899 169,00
Corel Gallery F3900 99,00
Corel Gallery 2 F3901 169,00
Corel Art Show Bundle F3902 169,00
Corel Artshow 5 F3446 89,00
PC Paintbrush Plus F3885 69,00
PhotoFinish 3.0 F3884 99,00
Photoworks F3507 129,00
Pict. Publisher Magazin F3780 19,80
5.000 ClipArts Vol. 1 F3516 39,95
5.000 ClipArts Vol. 2 F3517 39,95
5.000 ClipArts Vol. 3 F3518 39,95
10.000 ClipArt F3515 49,95
ClipArt Collection F3883 99,00
Religious ClipArt Masterp. F3681 39,00
Clipart Warehouse F2286 24,99
ClipArt Heaven 2 F3097 98,00
Geburtstagszeitungen F3267 39,90
Animated 3D F3829 58,00
Magische Dim. 1 - 3 F3857 59,95
Das magische Auge F3272 49,80
Font Elegance F3356 49,00
Fonts For You F3357 98,00
Key Fonts Pro F3685 39,00
Jugendstil F3301 79,00
Heimdruckerei F3925 49,90
Design and Print 2 F3856 99,00
Media Mania Lite für Win. F3866 98,00
WinWord Lösungen F3779 19,80
Graphikbox F3047 39,80
Grafiktools F3048 49,00
Multimedia-Box F3050 49,00
Home Box F3735 49,00
Sound & Vision F3736 49,00
Raytracing-Box Vol. 2 F3737 49,00
Ambiente F3850 99,00
CAD Complete F3684 69,00
Labels Unlimited F3682 99,00
Key Presenter F3683 99,00
Forbes Present. Trainer F3817 279,00
Sentfactor Photo-CD Access F3204 49,90
Sentfactor Image Viewer F3800 49,90
MPC Wizard 3.0 F2442 39,00
Nikon für Windows F3827 79,80
Schönheit der Geometrie F3508 69,80
The Beauty of Chaos F3619 29,80
Das Jahr im Bild F3506 49,90
Shareware
WINware Vol.8 F3874 19,95
CICA Windows F2209 29,99
CICA Windows Triple Set F3195 38,00
Hobbes OS/2 F2212 29,99
Simtel F2213 29,99
Deutschland aktuell F3908 29,90
TOP EXEC 1 F2764 24,99
TOP EXEC 2 F3099 24,95
TOP EXEC 3 F3713 29,95
Copernicus 1 Vol.1 F3892 39,95
Copernicus 1 Vol.2 F3893 39,95
Copernicus OS/2 Vol.1 F3894 39,95
Copernicus OS/2 Vol.2 F3895 39,95
Byte-Me Gold Selection F2981 19,99
Versus F3155 39,00
Quattro-Pack F3514 29,95
Shareware Spiele
Tips + Tricks Extended F3698 29,95
Copernicus Games 2 F3891 39,95
Spiele CD 1994-1995 F3824 49,80
Spiele
Discworld F3924 128,00
Lost Signals F3923 98,00
Flamingo Tours F3922 88,00
Psycho Pinball F3921 108,00
Hand of Fate F3919 39,00
Lands of Lore F3918 39,00
Genesia F3858 98,00
Sim Tower F3888 119,00
Sim City 2000 F3092 98,00
Aufschwung Ost Deluxe F3915 98,00
All New World of Lemmings F3348 78,00
Klick And Play F3916 129,00
Dark Forces F3612 79,99
Wing Commander III F3699 99,00

Rebel Assault F2786 88,00
Jump Raven F3854 99,00
Descent F3647 108,00
Woodruff F3645 108,00
King's Quest I - VI F3650 98,00
King's Quest VII F3643 98,00
Leisure Suit Larry 1-6 F3651 98,00
Der leuchtende Kristall F3688 118,00
Magic of Endoria F3914 98,00
Wolfpack F3032 78,00

Dirk Bach Show - The Best. F3436 44,90
Flodders F3439 44,90
Traumhochzeit F3437 44,90
Traumhochzeit 2 F3469 29,99
Sielmann 2000 Sanf. Riesen F3438 44,90
Sielmann 2000 Savanne F3468 44,90
Nachschlagewerke
LexiROM F3783 348,00
Bertelsmann Discovery F3782 198,00
Bertelsm. Universallex. 95 F3265 98,00

Die Letzten ihrer Art F3202 98,00
Die Bibel F2645 128,00
Eine kurze Geschichte d Zeit F3930 108,00
Desktop Bookshop F2249 78,00
Shakespeare Study Guide F2847 78,00
ABC Bücherdatenbank F2758 39,00
Fremdsprachen
Sprechen wir Englisch! F2998 99,00
Lyric Language: Englisch F3152 49,80
Englisch lernen Vol.1 F3852 49,95

ADI-Mathe 3. u. 4. Klasse F3674 99,00
Ich werde Künstler F3363 19,95
Ich lerne lesen und zählen F3364 99,90
Grundwissen Rechnen, Engl F3365 129,90
Faszinierende Welt d Logik F3366 149,90
Dr. Giros Lern-CD F3664 69,00
Peter Immels Vokabel-CD F3665 69,00
Budenbergs Erstlesen-CD F3666 69,00
Budenbergs Sachkunde CD F3667 69,00
Budenbergs Lernspiele-CD F3668 69,00

Win 0130 F3797 29,80
Programmierung
Visual Basic / Access F3822 49,90
Visual Basic / Access Vol.2 F3823 49,90
Visual Basic Box F3042 78,00
Access Box F3943 39,00
S.u.S.E. Linux April 1995 F3153 89,00
Source Code CD F2258 48,00
C Users Group Libray F2434 58,00
Toolbox F3049 49,90
Kommunikat. & Netzwerke F3723 79,00
The Oberon System F3720 49,00
Standards CD-ROM F2663 48,00
Overplus F3639 99,00
PCCheck F3311 39,95
Firmeninformationen
Germ. Busin. Light CD-ROM F3288 199,00
German Business CD-ROM F1400 899,00
Wer liefert was? 1995 F3355 285,20
Wer liefert was? CD Market. F3758 1840,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 0 F3490 39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 1 F3491 39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 2 F3492 39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 3 F3493 39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 4 F3494 39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 5 F3495 39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 6 F3496 39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 7 F3497 39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 8 F3498 39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 9 F3499 39,00
TeleInfo-CD Teilber. Süd F3486 181,00
TeleInfo-CD Teilber. West F3487 181,00
TeleInfo-CD Teilber. N/O F3488 181,00
TeleInfo-CD Kompl. (3 CDs) F3489 499,00
TeleInfo Branchen-CD Süd F3784 298,00
TeleInfo Branchen-CD West F3785 298,00
TeleInfo Branchen-CD N/O F3786 298,00
TeleInfo Branchen-CD F3500 889,00
Erotik
Women of Playboy F3712 69,00
Super Girls 1 F3931 49,95
Super Girls 2 F3932 49,95
Busties 1 F3934 49,95
Extreme Hot Leather Ladies F3935 49,95
Body Control 1 F3933 49,95
Queens of Eurotic's Vol. 1 F3161 49,00
Queens of Eurotic's Vol. 2 F3704 49,00
Blondinen ... F3279 19,90
Blond Bombshells F3705 39,95
Sensuous Girls in 3-D F3371 39,95
Hot Pack Vol. 1 F3280 99,00
Hot Pack Vol. 2 F3702 69,00
Hot Pack Vol. 3 F3703 99,00
Sexy Pow. Pack Doppel-CD F3937 69,95
Hot Girls 1 F3369 29,95
Hot Girls 2 F3370 29,95
Hot Girls 3 F3948 39,95
Hot Girls 4 F3949 39,95
American Dream Girls F3710 49,90
Covergirls '95 F3936 49,95
Hausfrauen Strip F3808 59,00
Angie u. Bernd aus Essen F3807 59,00
Erotische Geständnisse F3809 59,00
Intime Gespräche F3810 59,00
Mega-Busen F3812 59,00
Playmaid Dessous F3811 59,00
Frisch Frech Fröhlich Frei F3813 59,00
Renate Buccone Fashion F3814 59,00
R. Buccone Fashion Show F3815 59,00
Vibration 1 F3158 59,00
Vibration 2 F3159 59,00
Vibration Extra F3177 59,00
Vibration Mega Edition F3776 39,00
Sexplosiv F3777 29,00
Latex Lack und Leder F3778 49,00
Candy 1 F3433 59,00
Candy 2 F3573 59,00
Candy Extra F3574 59,00
Hot Tides F3945 29,95
Exotic Dreams F3946 29,95
Sexy Secrets F3947 29,95
Covergirls F3414 39,95
Mädchen aus Deutschland F3416 49,90
Erotik Video Girls Vol. II F3592 39,95
Erotic Collection F3418 29,95
Teresa Personally F2940 59,00
Teresa in Paradise F2951 89,00
Foxy Clips F2945 39,00
Erstkontakt F3419 69,00
Dreamboys F3415 39,95
Don and Adonis F3938 89,00
Adam F3939 89,00

Jetzt auf Ihrer Heft-CD: EKAT\START.EXE

CD-ROM Vol.15

Lange Listen finden Sie langweilig? Wir auch! Deshalb gibt es jetzt den DIRECTMEDIA-Katalog auf Ihrer Heft-CD. Zu jedem der über 500 Titel gibt's ausführliche Beschreibungen, Coverscans, Presserezensionen, Hardwarevoraussetzungen, u.v.m. **Na dann los!**

Aces of the Deep F3644 108,00
Dawn Patrol F3654 108,00
Panzer General F3692 98,00
Lamborghini A. Challenge F3860 98,00
Comanche F2910 98,00
Myst F3332 98,00
7th Guest F3917 24,99
7th Guest + Dune F3339 68,00
Epic Pinball F3241 99,00
Beneath A Steel Sky F3234 79,00
Burning Steel F2907 98,00
Classic Adventures F2909 109,00
Softgold World of Business F3239 78,00
Bodyworks Voyager F3157 69,00
Das Amt F3687 108,00
Doppelpass F3691 98,00
Superski Pro F3859 98,00
Jazz Jackrabbit F3404 99,95
Ganoven Eddy F3512 29,95
Club Dead F3845 98,00
Flug Revue interaktiv F3406 128,00
Flight One F3448 69,00
Scenery München F3833 79,95
Musik
Lexikon der Musik F3319 99,00
J. S. Bach: Die Inventionen F3614 69,80
Vivaldi: Four Seasons F3766 59,00
Jazz Greats F3765 79,00
Residents: Freak Show F3719 98,00
Yeti Girls F3882 29,90
Toxic Reasons: No Peace... F3718 39,00
Das Auge Gottes F3197 29,80
Herbie: Right Type of Mood F3865 19,95
Station Rose F3855 39,80
Peter Gabriel: Explora 1 F3423 129,00
Prince F3182 129,00
BAP: Pik Sibbe F3069 49,90
Herbert Grönemeyer F2765 29,00
Ike MC: Africa F3454 19,80
MUSIC MEGA ROM F3354 69,00
Bravo Hits interactive F3504 59,00
Intr'actor Vol.1 F3801 29,90
Tuneland F3913 98,00
jpc Katalog 95 F2773 39,00
Encyclopedia of Sound 3 F3767 24,99
Sound Sensation F2455 24,99
Sound-Box F3044 49,00
Sounds And Arts F3501 45,00
Allegro 2.0 F3849 99,00
music studio F3802 98,00
Professional Music Prod. F3633 59,90
Music DJ F3275 69,95
Musik Wizard F3273 39,80
Blues Piano F3729 99,00
Blues Gitarre F3731 99,00
Rock Gitarre F3730 99,00
Jazz Gitarre F3732 99,00
Rockguitar Masterclass F3733 129,00
ZYX Dance Hits F3440 39,99
Capella: Move On Baby F3441 29,99
Twenty 4 Seven: Take Me.. F3442 29,99
Rednex: Cotton Eye Joe F3443 29,99
Internationale Rockstars F3623 39,80
Deutsche Rockstars F3624 39,80
Black Music F3625 39,80
Top Stars F3626 39,80
Film und Video
Monty Python's F3568 98,00
Star Trek - Interactive Tech. F3519 128,00
Take Your Best Shot F3912 98,00
WinTV CD F3572 49,80
TV und Kino digital 2 F3927 29,80
Film-Lexikon: SF u. Horror F3599 49,80
Film-Lexikon: Thriller F3602 49,80
Film-Lexikon: Action F3597 49,80
Film-Lexikon: Komödien F3598 49,80
Film-Lexikon: Abenteuer F3600 49,80
Film-Lexikon: Erotik F3601 49,80
A Hard Day's Night F3001 78,00
QuickTime: The CD F3019 78,00
Video Top Tips F3274 29,80
Lions 94: Film F3464 98,00
Internet MPEG CD-ROM F3571 49,90
Gute Zeiten, Schlechte Z. F3434 44,90
Samstag Nacht - The Best. F3435 44,90

Neues Groß. Lexikon Farbe F3377 39,95
Webster's Interactive Encyc. F3632 98,00
Time Almanac Ref. Ed. F3462 69,00
Bertelsm. Lexikon Wirtsch. F2639 148,00
Gabler Wirtschaftslexikon F2646 398,00
Paul: Deut. Wörterbuch F2937 78,00
Gesetze und Leitsatzkartei F2938 98,00
Gesetze auf CD-ROM 95 F3658 59,00
Baulexikon von A-Z F3660 39,90
Tren., Scheidung, Unterhalt F3656 39,90
Ratgeber-Gesamt Mietrecht F3657 59,00
Jetzt werde ich Chef F3659 39,90
Kapital F3661 39,90
Arbeitszeugnisse F3662 39,90
Richtig Erben und Vererben F3663 39,90
Bild der Wissenschaft 93 F3194 128,00
Bild der Wissenschaft 94 F3567 128,00
Roche Lexikon Medizin F2772 98,00
Pschyrembel Windows F3353 148,00
MD1 F3872 49,00
Lexikon der Deut. Städte F3324 49,00
Lexikon der Weltgeschichte F3325 49,00
Bertelsmann Lexikon Tiere F3382 148,00
Der Farbige Brehm F3714 79,80
Welt Spiegel d. Briefmarke F3715 69,00
Kursbuch der DB F3328 49,80
Geschichte
1933-1945 F3816 98,00
Die Weiße Rose F3820 98,00
Bertelsm. Lexik. Geschichte F2638 148,00
Chronik d 20. Jahrhunderts F2644 248,00
America's Civil War F3198 98,00
Leonardo The Inventor F3621 98,00
Atomic Age F3680 39,00
Atlanten
Falk Einzelstadt Deutschl. F3350 69,00
Falk Alle Städte Deutschl. F3351 298,00
Falk Einzelstadt Europa F3502 69,00
Falk Alle Städte Europa F3503 248,00
PC-Stadtpläne Einzelstadt F3287 49,00
PC-Stadtpläne Ruhrgebiet F3185 89,00
PC-Stadtpläne Deutschland F3184 198,00
GeoGrafix F3477 99,00
GeoRoute F3556 49,00
Aral SuperTravel F3825 148,00
Der Große Autoatlas F3828 98,00
Global Explorer F2513 128,00
Map'n'Go F3201 78,00
Street Atlas USA F2002 248,00
World Factbook 1995 Edit. F3627 98,00
Reisen
Berlin und Potsdam F3819 69,00
Bonn CD F3867 45,00
Köln auf CD-ROM F3868 29,90
Hamburg interaktiv F3869 98,00
München interaktiv F3870 98,00
Mecklenburg Vorp. digital F3871 98,00
Paris F3886 78,00
Venedig F3618 78,00
Island Inside F3169 38,00
Venezuela F3521 49,00
Hawaii F3676 39,00
Südsee-Indianer F3734 49,80
Everywh. USA Travel Guide F2898 98,00
Nord-West-Amerika F3250 69,00
Yosemite F3675 39,00
Travelware USA F3384 79,00
T-ware USA Nationalparks F3207 79,00
Travelware Australien F3208 79,00
Win Hotel International F3787 39,80
Win Camping International F3788 39,80
Win Jugendherberg. Inter. F3789 39,80
Win Ferienwohnung. Inter. F3790 29,80
Win Ferien a. d. Bauernhof F3791 29,80
Win Freizeit International F3792 29,80
Win Reiterferien Intern. F3793 29,80
Win Radeln Bahn Europa F3794 39,80
Toscana F3146 29,80
Ibiza F3150 29,80
Florida F3149 29,80
Tahiti F3151 29,80
Bali F3148 29,80
Australien F3147 29,80
Literatur
Max und Moritz F3716 39,80

Englisch lernen Vol.2 F3853 49,95
Talking Dictionary F3463 98,00
DUDEN OXFORD F3881 248,00
Taschenwörterbuch English F3391 98,00
Taschenwörterbuch Franz. F3880 98,00
Euro-Trans für Windows F3525 59,80
WINVOK CD F3358 89,00
Easy English F3505 89,00
Francais facile F3887 89,00
English one F3522 98,00
francais un F3523 98,00
Italiano uno F3721 98,00
Espanol uno F3722 98,00
Sprachtrainer Englisch F3768 49,80
Sprachtrainer Französisch F3769 49,80
Sprachtrainer Italienisch F3770 49,80
Sprachtrainer Spanisch F3771 49,80
CD-ROM Sprachkurs Engl. F3409 98,00
CD-ROM Sprachkurs Franz. F3410 98,00
CD-ROM Sprachkurs Ital. F3411 98,00
CD-ROM Sprachkurs Span. F3412 98,00
'JUNIOR' Englisch F3837 69,00
'JUNIOR' Französisch F3838 69,00
'JUNIOR' Spanisch F3839 69,00
'JUNIOR' Deutsch F3840 69,00
'JUNIOR' Japanisch F3841 69,00
'FÜR ALLE' Englisch F3834 89,00
'FÜR ALLE' Französisch F3835 89,00
'FÜR ALLE' Spanisch F3836 89,00
Eurowörterbuch Englisch F3878 49,80
Eurowörterbuch Französisch F3875 49,80
Eurowörterbuch Italienisch F3876 49,80
Eurowörterbuch Spanisch F3877 49,80
Langenscheidt Euro-Set F3879 128,00
Gabler Wirtsch-wörterbuch F2647 198,00
Ferretti Wörterbuch d. Elekt F2979 98,00
Words For Flirts: Englisch F3308 39,95
Words For Flirts: Französ. F3309 39,95
Words For Flirts: Italienisch F3310 39,95
Lernsoftware
Mathe Blaster F3389 98,00
Alge Blaster F3805 98,00
Word Attack F3804 98,00
Rechtschreibtrainer f Kinder F3821 39,80
Puzzle-Spaß für Kinder 1 F3863 34,90
School Pack F3926 49,90
ADI Junior 4-6 F3669 99,00
ADI Junior 6-7 F3670 99,00
ADI Deutsch 1. u. 2. Klasse F3671 99,00
ADI Deutsch 3. u. 4. Klasse F3672 99,00
ADI Mathe 1. u. 2. Klasse F3673 99,00

Aladin u. d. Wunderlampe F3380 49,00
Dornröschen F3569 49,00
Abenteuer Amerika F3806 98,00
Abenteuer Mensch F3615 98,00
Abenteuer Unterwasser F3387 98,00
Bodyworks 4.0 F3066 69,00
Weltall
Jupiter F3407 59,00
Our Solar System F2285 24,99
Solar Heaven F2954 48,00
UFO F3010 69,00
CD-Planetarium F3012 69,90
Astro Star Light F3420 79,95
Hobby und Freizeit
ADAC Gebrauchtwagen '95 F3889 69,00
ADAC Auto '95 F3269 69,00
Auto Katalog 1995 F3527 49,00
Autos 94 F3068 28,90
Feuerwehr Fahrzeuge Vol 1 F3826 59,00
Multimedia Führerschein F3466 49,80
MotoDisc F3381 69,00
World Airliner Data CD F3528 59,00
Messerschmitt Me 109 F3929 98,00
Bike Markt 95 F3896 49,00
Bike World F3362 99,00
Segeln lernen - interaktiv F3360 129,00
Sail Simulator F3724 198,00
Seaworld F3648 49,00
Fischführer Indisch. Ozean F3861 89,00
Fit zu Hause F3830 79,00
FOREGOLF F3909 119,00
ScoreGolf F3910 98,00
AceGolf F3911 29,00
World of Illusion F3622 79,00
Udo's Cocktail De Luxe F3479 39,80
Fax-Cartoons F3154 39,00
Das Gaudimax-Spiel F3312 47,00
Guinness CD-ROM Rekorde F3321 99,00
Inspektor Zebok F3467 69,00
Gault Millau Deutschl. 95 F3725 59,80
Home Control F3832 98,00
Bank-Manager F3013 49,90
Planpoint F3408 148,00
Alles Geld F3844 78,00
Modus Internet F3772 39,00
Switch! F3726 99,00
Elektronik Lexikon F3831 49,95
QRZ Ham Radio F2618 48,00
CD-WIN II/95 F3873 47,00
Win Shopping Direkt F3795 29,80
Win Bio Shopping Direkt F3796 29,80

Kostenfrei bestellen !
0130/85 79 09

DIRECTMEDIA Mail-Order GmbH

Symeonstraße 6 · 12279 Berlin
Telefon: 030 / 723 931 - 0
Telefax: 030 / 723 931 - 99
BTX: *direct#

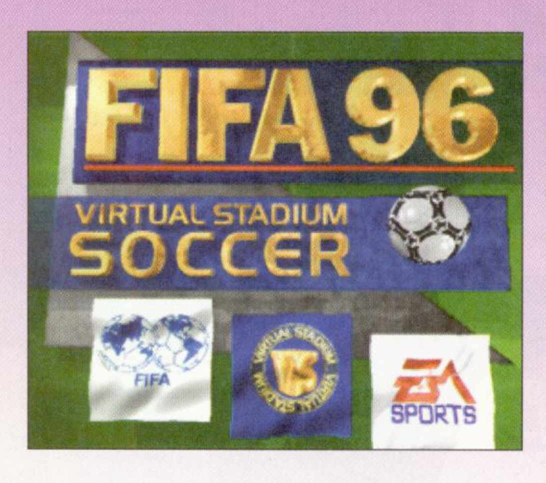
Menge	Bestellnummer	Gesamtpreis
	Versandkosten:	
	Gesamtpreis in DM:	

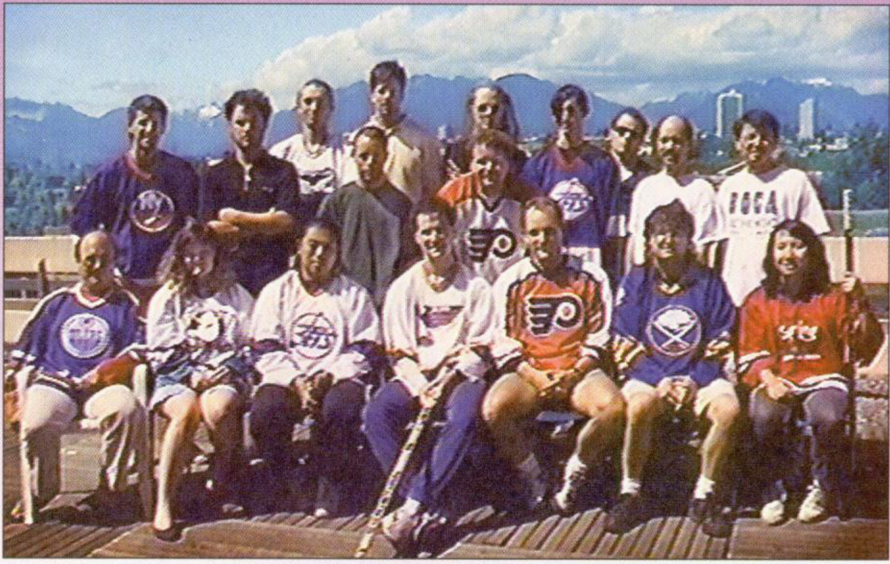
Kostenfreie Lieferung !

Ab 150,- DM Bestellwert, darunter Anteil nur 7,90 DM.

Name:
Straße:
PLZ / Ort:
Ich bezahle: ☐ per Nachnahme ☐ Eurocard ☐ Visacard
Kreditkarten-Nr. (16-stellig):
Gültig bis: - 9
Inhaber (falls abweichend):
Datum, Unterschrift:

15F-09876543





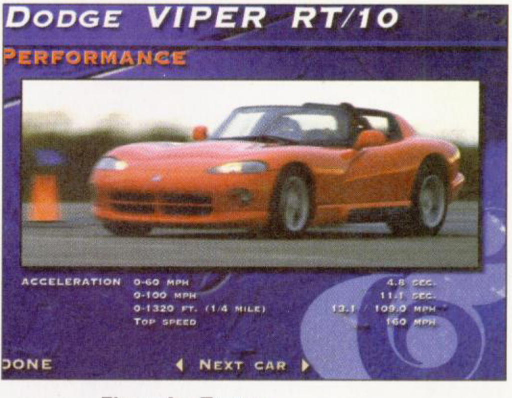
REPORT

Sportskanonen

Nach Kanada lud die Firma Electronic Arts, um ihr Sportspieleprogramm für 1996 vorzustellen. Bereits jetzt gab's genug Interessantes zu sehen.

An der Westküste Kanadas, eingebettet zwischen dem pazifischen Ozean mit warmen Meeresströmungen und tropischem Regenwald auf der einen Seite und den schneebedeckten Rocky Mountains auf der anderen Seite, liegt die Stadt Vancouver. Bei einer solchen Lage ist Sport natürlich die Freizeitbeschäftigung Nummer Eins. Ambitionierte Kanadier gehen vormittags zum Wellenreiten und nachmittags zum Snowboarding. Kein Wunder also, daß die Firma Electronic Arts das Hauptquartier ihrer "Sports Division" genau hier angesiedelt hat.

Obendrein bietet die Stadt übrigens gleich eine ganze Reihe von Universitäten, so daß ein ständiger Zustrom von jungen, motivierten Programmierern gesichert ist. Das Electronic-Arts-Building liegt im Stadtteil Burnaby und versammelt auf drei Etagen eine derartige Zusammenballung von Know-how und Hardware, daß man richtig ins Schwärmen kommen könnte. Eine knappe Woche hatten die zur Vorstellung der neuen Sportspielpalette geladenen Journalisten, um durch das Gebäude zu streifen, Gespräche mit Programmierern und Designern zu führen und die fast fertigen Produkte zu bestaunen. Nach dem Besuch war klar: Es tut sich was auf dem Sportspielfeld. Wer vielleicht geglaubt hatte, alle gängigen Themen seien bereits zur Genüge abgefrühstückt, durfte sich rasch eines Besseren belehren lassen. Und besser noch: Ein bißchen von dem, was da an Überraschungen ins Haus steht, darf an dieser Stelle schon verraten werden.



Einer der Traumwagen von Need for Speed

Need for Speed

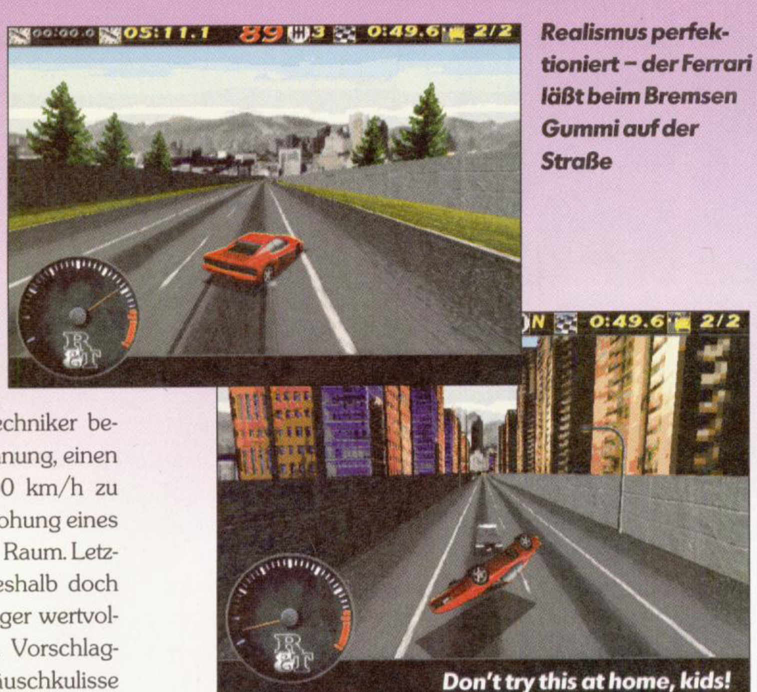
Need for Speed ist nicht etwa eine Redewendung, mit der Besucher kanadischer Techno-Discos von ihrem House-Dealer angesprochen werden; es handelt sich vielmehr um den Titel einer phantastischen Autorennsimulation die auf dem 3DO bereits für reichlich Furore gesorgt hat und bald auch in einer CD-ROM-Version für den PC erscheinen soll. Das Programm entstand in enger Zusammenarbeit mit der amerikanischen Autofachzeitschrift Road&Track, die vielen noch von dem Kultspiel *Test Drive* her bekannt sein wird.

Zwei Kriterien standen bei der Entwicklung des Games im Vordergrund: Zum einen wollte man den Realitätsgrad gegenüber anderen Simulationen steigern, zum anderen sollte dabei der Fahrspaß nicht auf der Strecke bleiben. Was von dem Spiel schon fertig war und probegefahren werden konnte, ließ keinen Zweifel daran, daß beide Ziele erreicht werden. Wie bei Road&Track-Games üblich, kommen nur Boliden zum Einsatz, die sich Otto Normalfahrer niemals leisten kann, auch wenn er stets davon träumt, solche Luxuskarossen wenigstens einmal um den Block zu kutschieren. Die Palette reicht vom Toyota Supra über den Porsche 911, die Dodge Viper RT/10 bis hin zum Lamborghini Diabolo. Insgesamt acht Fahrzeuge wurden komplett digitalisiert und in ein Simulationsmodell eingebettet, bei dem die tatsächlichen technischen Charakteristika der jeweiligen Automobile voll zum Tragen kommen.

Make some Noise

Als Anwender kann man sich kaum vorstellen, welche Schwierigkeiten

so eine Detailarbeit mit sich bringt. Der Lamborghini zum Beispiel wurde vom Boß der Schwesterfirma Origin, Richard Garriot, "ausgeliehen". Während die Aufnahme des Original-Reifenquietschens in einer Notbremssituation lediglich Gefahren für Kamerateam und Tontechniker bedeutete, stand bei der Planung, einen fünffachen Salto bei 200 km/h zu digitalisieren, die Morddrohung eines sehr zornigen Avatars im Raum. Letzten Endes wich man deshalb doch lieber auf alte Teile weniger wertvoller Karossen und einen Vorschlaghammer aus, um die Geräuschkulisse nachzuempfinden.

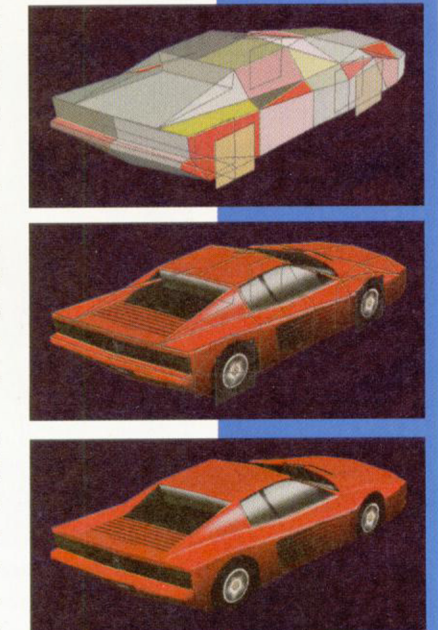

Realismus perfektioniert – der Ferrari läßt beim Bremsen Gummi auf der Straße

Don't try this at home, kids!

Auch Landschaften und Race-Tracks wurden von Designern bis ins kleinste Detail durchgestaltet, testgefahren, verworfen, neu gestaltet und so weiter, bis jeder Busch, jede Leitplanke und jedes Gebäude schließlich genau an der richtigen Position waren. Neben den vielbestaunten Standardtracks der 3DO-Version sind so noch eine ganze Reihe von "Closed Circuits" hinzugekommen.

Weil die PC-Version als weiteren Bonus auch eine Mehrspieler-Option enthält, sind echte Head-to-Head-Rennen möglich. Insgesamt stehen vier verschiedene Spielmodi zur Verfügung, und abgerundet wird das ganze durch phantastische Videoaufnahmen, umfangreiche Multimedia-Artikel aus der Redaktion von Road&Track, eine Replay-Option und, und, und...

Vom Drahtmodell zum italienischen Luxusschlitten



Das Beste an Need for Speed ist aber, daß es nicht wie erwartet erst im nächsten Jahr, sondern schon ab Spätherbst '95 ausgeliefert werden soll. Darauf darf man sich wirklich freuen.

FIFA '96

Schon wieder FIFA? Die '95er Edition ist doch in Deutschland gerade erst angekommen und vielerorts noch nicht mal richtig durchgezockt! Brauchen denn Fußballfans wirklich jedes Jahr eine neue Version ihres Lieblingsprogramms? – Die Antwort ist ein klares Ja: Wem bereits FIFA '95 gefallen hat, der wird sich über die nächste Variante garantiert wegschmeißen.

Die komplette Engine wurde nicht nur von Grund auf renoviert, sondern das herausragende Feature dürfte wohl das neue Virtual-Stadion-Konzept sein. Unter Verwendung mehrer SGIs und modernster 32-Bit-Technologie gelang es dem Programmierteam, eine grafische und akustische Präsentation in das Game einzuarbeiten, die alles bisher Dagewesene ziemlich dünn aussehen läßt. Hi-Res-Grafik, automatische Kameraschwenks, authentische Sounds, spielabhängige Lautstärke und Modulation sowie vollendete Spieleranimationen machen schon das Zuschauen zum reinen Vergnügen.

Der Spieler hat tatsächlich das Gefühl, seine Bälle in einem vollbesetzten Stadion zu kicken. Die Simulation "erkennt" spannende Situationen auf dem Spielfeld und steigert dementsprechend die Reaktionen von Zuschauermenge und Kommentator. Soundtechniker Rob hat dafür jedes der über 800 Samples in jeweils vier verschiedenen Aufregungszuständen aufgenommen. Während sich der Kommentator zum Beispiel bei Hakeleien im Mittelfeld noch recht gelangweilt gibt, gerät er nach der dritten Torchance völlig aus dem Häuschen, und die virtuellen Zuschauer stehen auf den Sitzen. Die "Kamera" zoomt zu Nahaufnahmen mitten in das Gerangel im Elfmeterraum oder schwenkt bei einem Anstoß in Overhead-Perspektive. Außerdem läßt sie sich auch ganz nach den Wünschen der Anwender plazieren.

Lebensecht

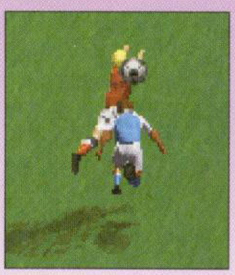
Für die Spieleranimationen wurde das reine Motion-Capture wieder verworfen, und statt dessen greift man aufs neue auf die Mithilfe professioneller Animatoren zurück. Das Ergebnis sind traumhaft realistische Bewegungen bei Kopfbällen, Fallrückziehern und Dribbel-Tricks. Hat man das alles einmal auf einem Großbildschirm und mit Surround-Sound erlebt, muß man ehrlich zugeben: Das ist schöner als Fernsehen. Schließlich wurden auch die Features, die FIFA erst zum Kultspiel gemacht haben, noch einmal überarbeitet. Insgesamt 300 internationale Teams wurden erfaßt und können in den verschiedensten Modi gegeneinander antreten. Die einzelnen Spieler dürfen auch in einem All-Star-Team zusammengefaßt werden, so daß man sich seine

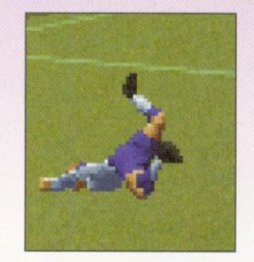


eigene Weltauswahl zusammenstellen kann. An der künstlichen Intelligenz der Spieler wurde auch noch einmal gefeilt; das dürfte den Realismus des Gameplays weiter anheben und die Sache noch ein wenig anspruchsvoller machen. Es wurde eigens der englische Fußballstar Carl Valentine eingeschaltet: Der Profikicker, der das Team der Vancouver Soccer Heros trainiert, stand Pate bei spieltaktischen Fragen und ist ausgiebig in den digitalisierten Videosequenzen zu sehen.

Wer allerdings Maschinenwesen grundsätzlich nicht traut, kann über die Modem-Option ebenso menschliche Gegner fordern. Auch dieses Game soll noch im Spätherbst in die Läden kommen und sah schon ziemlich fertig aus.







FIFA '96: Spektakuläre Aktionen wurden von professionellen Animateuren

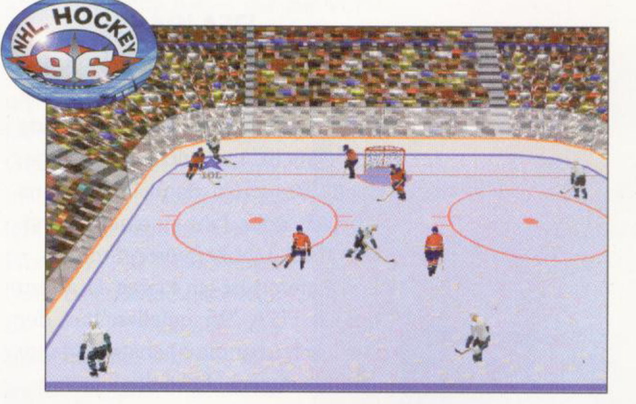
NHL '96

Volkssport Nr. 1 in Kanada ist Eishockey, und selbstverständlich müssen auch die Fans dieses Spiels nicht zurückstehen. Bei **NHL '96** kommt genau wie beim Schwesterspiel FIFA die Virtual-Stadion-Technologie zum Einsatz, die sich in Zukunft wie ein roter Faden durch alle Sportspiele von Electronic Arts ziehen wird. Die actionorientierten Kameraschwenks sorgen automatisch dafür, daß der Spieler den Überblick behält und nicht ständig den flinken Puck auf dem hellblauen Hintergrund aus den Augen verliert. Im Falle von NHL wurden Grafik, Sound und Animationen ebenfalls komplett neu gestaltet, und es bleiben nunmehr wirklich kaum Wünsche offen.

Taktik-Update

Neu in der Virtual-Stadion-Technologie sind die Rückpässe, bei denen man den Puck oder Ball an einen Teamkollegen weitergibt, dabei aber die Kontrolle über den abgebenden Spieler behält und den Ball wieder zurückfordern kann, wenn man in einer günstigeren Schußposition ist. Allein diese kleine Änderung revolutioniert das komplette Gameplay, weil man jetzt viel besser tricksen und täuschen kann.

Geblieben ist dagegen die beim Hockey so beliebte Prügeloption inklusive Auszeiten und Verletzungen. Um die ganze Sache abzurunden, wurde auch die Bedienoberfläche grafisch und funktionell herausgeputzt. Videos und Zugriff auf die authentischen Ligen bis zurück ins Jahr 1994 bieten zusätzliches Kolorit aus der echten Saison. Allerdings befand sich dieses Spiel leider noch ziemlich im Rohzustand und dürfte tatsächlich erst Anfang nächsten Jahres zu bekommen sein.



NHL '96: Kanadas Volkssport Nr. 1 darf natürlich nicht fehlen

Was sonst?

Alle anderen gezeigten Produkte waren ebenfalls erst im Anfangsstadium und brauchen noch eine Menge Programmierarbeit. Auf jeden Fall ist eine neue Version von NBA Live geplant, denn auch Basketball wird in Deutschland immer beliebter. Wie bei den anderen Titeln wird die herausragende Änderung das neu applizierte "Virtual Stadion" sein, das sogar die Lichtreflexe auf dem Parkettboden zeigt.

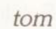


Fußball in Vollendung – Ende des Jahres ist es soweit

Golfliebhaber können sich auf eine phantastisch aussehende Neufassung der **PGA-Tour** freuen, bei der sich aber erst noch zeigen wird, ob sie der Referenz Links386 etwas anhaben kann. **Triple Play** ist schließlich eine Baseballvariante; weil dieser Sport aber hierzulande nahezu überhaupt keine Bedeutung hat, ist mit einer speziellen Version für Europa kaum zu rechnen.

Neben den Spiele-Neuvorstellungen war ein Abstecher in die ReBoot-Studios ein weiterer Höhepunkt des Kanada-Besuchs: Dort wird von den Effektspezialisten Digital Domain (Apollo 13) die erste vollständig mit Computerrendering erzeugte Zeichentrickserie produziert. Verfügt schon Electronic Arts über eine traumhafte Hardwaresammlung, so konnte man ob der hier präsentierten Rechnerkapazität nur richtig neidisch werden.

Die Storys um die guten Computerhelden Bob und Dot sowie ihre Erzrivalen, die Virenprogramme Megabyte und Hexa-Dezimal, werden Anfang nächsten Jahres auch bei uns über die Bildschirme flimmern. Electronic Arts haben die exklusiven Softwarerechte an der Serie erwerben können. Sie planen zunächst ein Adventure und später noch eine Edutainment-Serie daraus zu entwickeln. Was aus der Lizenz endgültig wird, steht noch in den Sternen, die Spitzengrafik ist jedoch schon mal einen Anblick wert. ❑



tom



Jung und vor allen Dingen dynamisch – einer der Helden von ReBoot

Die brandneuen CD-ROM Spiele



Computersystems GmbH

Ladenverkauf
Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund
Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333
Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

CD SPIELE

Titel	Sprache	Genre	Preis
11 th Hour*	e/d	8	87.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	85.-
Aces of the Deep	d	2	79.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	44.-
Across the Rhine*	d	2	89.-
Action Soccer*	d	4	69.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	87.-
All Around Hollywood	d	inf	44.-
Apache Longbow*	e/d	2	89.-
Armored Fist	e	2	79.-
Atari 2600 Action Pack	d	7	69.-
Atlas	d	2	59.-
Battledrome	d	1	49.-
Battle Isle II	d	3	49.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	2	29.-
Battle Race*	e/d	1	69.-
Bazooka Sue*	d	3	85.-
Betrayal at Krondor	d	3	65.-
Biing*	d	2	69.-
Big Red Adventure	d	3	79.-
Bioforge	d	3	89.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burning Steel III	e	2	77.-
Carribean Desaster*	d	2	85.-
Chaos Control*	e/d	1	79.-
Civil War (Amerika)*	d	8	89.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer*	e/d	8	88.-
Commander Blood*	d	2	76.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusader*	d	8	79.-
Cyberia	d	1	88.-
Cyberwar	d	1	89.-
Daedelus Encounter	d	2	89.-
Dark Sun II Wake o. Ravager	e/d	3	75.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Dark Forces	e/d	1	89.-
Der Clou	d	3	75.-
Der Reeder	d	2	75.-
Der Seelenturm*	d	5	69.-

Lösungsbuch (dt) Star Trek - NG A Final Unity 19.-

Titel	Sprache	Genre	Preis
Descent	e/d	1	75.-
Die total verrückte Rallye	d	3	74.-
Discworld	e/d	1	79.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II*	d	5	84.-
EA Sports Rugby*	e/d	4	79.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD*	d	zus	49.-
Ecstatica	e/d	3	79.-
Elite 3 First Encounters	d	2	75.-
FIFA Soccer	d	4	66.-
Flashback	d	6	55.-
Flight Commander II*	d	2	79.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76.-
Freddy Pharkas*	d	3	49.-
Fußball Total	d	4	84.-
FX - Fighter	d	1	79.-
Hardball 4*	d	7	74.-
Hi-Octane	d	1	89.-
Hollywood Pictures	d	2	79.-
Hattrick!	d	4	79.-
Heretic*	e/d	1	79.-
Höhlenwelt	d	3	77.-
Incredible Machine 2*	d	8	79.-
Incredible Toons*	e/d	8	67.-
Jagged Alliance	e/d	8	69.-
Jewels of the Oracle	d	3	84.-
Jungle Strike	e/d	1	74.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	75.-
Kings Quest 7	d	3	79.-
Klick´n Play	d	2	79.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	75.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	74.-
Little Big Adventure	d	3	88.-
Lothar M. Super Soccer*	d	4	65.-
Lucas Arts Classic Advent.	d	7	98.-

CD SPIELE

Titel	Sprache	Genre	Preis
Machiavelli the Prince	d	2	89.-
Magic Carpet Plus	d	1	89.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus	39.-
Magic of Endoria	d	3	55.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	85.-
Marco Polo*	e/d		75.-
Master of Magic	d	8	85.-
Mechwarrior II*	e	1	79.-
Monty Python	e	7	79.-
Nascar Racing	e/d	2	74.-
Nascar Track Pack	e/d	zus	44.-
Navy Strike*	d	2	89.-
NBA Live '95	e/d	4	89.-
NHL Eishockey `95	d	4	79.-
Noctropolis	e/d	3	89.-
Panzer General	e/d	8	75.-
Perfect General II*	e/d	3	75.-
PGA Tour Golf	e/d	2	88.-
Phantasmagoria (7 CDs)*	d	3	89.-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	59.-
Pinball Wizard 2000*	e/d	2	69.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Police Quest Coll. 1-4*	e/d	3	79.-
Project Paradise*	e/d	1	69.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quest for Glory IV*	e/d	3	79.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Ravenloft	d	3	66.-
Rebel Assault	d	1	79.-
Sam & Max	d	3	94.-
Sensible World of Soccer*	d	4	66.-
Sim City URK Collection*	d	2	89.-
Sim Isle*	d	2	79.-

Sehr geehrte Kunden,
diese Anzeige ist natürlich nur ein Auszug aus unserem reichhaltigen Gesamtangebot. Wir führen auch Amiga-CD32, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog incl. 1 aktuellen Demo-CD für 5 DM in Briefmarken an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Titel	Sprache	Genre	Preis
Sim Town*	d	2	75.-
Sim Tower*	d	2	84.-
Simon the Sorcerer II*	d	3	76.-
Skyreals of Jorune - Alien L.	e/d	5	85.-
Space Quest 6*	d	3	75.-
Space Quest I - V	e/d	3	84.-
Star Trek 25th Annivers.	d	3	59.-

Lösungsbuch (dt) Prisoner of Ice 19.-

Titel	Sprache	Genre	Preis
Star Trek A Final Unity	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-
Ravenloft Stone Prophet	e/d	8	79.-
Stone Racers	d	2	69.-
Subwar 2050 incl. Missions	d	2	89.-
Superhero League of Hob.*	e	3	69.-
Super Karts	e/d	1	84.-
System Shock	d	3	79.-
Terminal Velocity*	e/d	1	75.-
Tie Fighter incl. Mission (3.5)	d	2	99.-
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.	d	zus	29.-
Theme Park	d	2	74.-
The Lost Eden	e/d	3	79.-
Tornado & Falcon 3.0	e/d	2	65.-
Transport Tycoon	d	2	89.-
Transport Tycoon World Editor	d	zus	39.-
US NAVY Fighters	d	2	88.-
USS Ticonderoga*	e/d	8	75.-
Vollgas	e/d	3	69.-
Voyeur*	d	3	89.-
War Unlimited*	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Wing Commander 3	d	1	99.-
Whales Voyage II*	d	3	89.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
X-COM - Terror from the Deep	d	8	94.-
X Wing	e/d	2	59.-

Angebote

Titel	Sprache	Genre	Preis
7 th Guest	e/d	3	25.-
Arcade Pool + Overdrive	e/d	2	39.-
Battle Hawks	d	2	35.-
Cyclemania	e/d	2	69.-
F 19 Stealth Fighter (50+1)	e/d	2	39.-
Hand of Fate	d	2	29.-
Indy Car Racing	e/d	2	29.-
Lands of Lore	d	3	29.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
Oldtimer	d	7	49.-
Patrizier Classic	d	2	49.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Popolous II + Powermonger	e/d	2	33.-
Privateer	e/d	2	33.-
Railroad Tycoon (50+1)	e/d	2	39.-
Shadow Caster	e/d	2	33.-
Sensible Soccer Int.	e/d	4	36.-
Sim City Enhanced	d	2	29.-
SSN 21 Seawolf	d	2	33.-
Syndicate Plus	d	2	33.-
T.F.X.	d	2	35.-
Wing Armada (nur 3.5")	e/d	2	29.-
Wingcommander II	e/d	2	33.-

Nicht aufgeführte Titel auf Anfrage !

Hardware

Artikel	Preis
Aktion Replay MK4 V4.3	169.-
Mitsumi FX-400	299.-
Conner 850 MB CFA	349.-
Quantum 730 MB SCSI Lightning	399.-
Game Card Eliminator	49.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Joystick	49.-
Gravis Analog Pro Joystick	55.-
Gravis Phoenix	199.-
Gravis Gamepad	39.-
Thrustmaster Flight 2	99.-
Total Control Virtual Joystick	89.-
Soundblaster 16 PRO IDE	229.-
Gravis Ultrasound Max	299.-

Lösungen

Titel		Preis
Alone in the Dark 3		19.-
Amberstar		19.-
Bioforge		19.-
Creature Shock		19.-
Das Schwarze Auge 1		24.-
Das Schwarze Auge 2		24.-
Dark Forces		19.-
Death Gate		19.-
Discworld		19.-
Dungeon Master II*		19.-
Ecstatica		19.-
Flight of the Amazon Queen		19.-
Höhlenwelt Saga Teil 1		19.-
Indiana Jones 4		19.-
Inherit the Earth		19.-
King`s Quest 7		19.-
Lands of Lore		19.-
Legend of Kyrandia III		19.-
Menzoberranzan		19.-
Might & Magic 3 oder 4	je	19.-
Might & Magic 5 incl. World of Xeen		19.-
Monkey Island 1 oder 2	je	19.-
Ravenloft Strahd`s Possesion		19.-
Ravenloft Stoneprophet		19.-
Sam & Max		19.-
Superhero League of Hoboken		19.-
Ultima 8 Pagan		19.-
Ultima Underworld 1 oder 2	je	19.-
Vollgas		19.-
Woodruff		19.-
Wizardy 7		19.-
11 th Hour*		19.-
Phantasmagoria*		19.-
Space Quest 6*		19.-
Stonekeep*		19.-

Unsere Spiele des Monats:





Top - Spiele auf CD ROM

Dungeon Master II *
Das Verlies öffnet wieder seine Tore!
Komplett deutsch nur 84.-

Action Soccer *
Mit deutscher Sprachausgabe PCPlayer 82%
Komplett deutsch nur 69.-

Mechwarrior II *
Die Rückkehr der Mechs!
Komplett englisch je nur 79.-

Pinball Wizard 2000 *
Anleitung deutsch nur 69.-

FX - Fighter
DAs beste Kampfspiel seiner Klasse!
Anleitung deutsch 75.-

Micro Machines II *
Das Rennen geht weiter!
Komplett deutsch nur 69.-

Vollgas *
Mit deutscher Sprachausgabe!
Komplett deutsch nur 84.-

Nascar Track Pack
Anleitung deutsch nur 44.-

The Vortex Quantum Gate
Anleitung deutsch nur 79.-

Achtung:
Die '96 Generation der EA Sportspiele kommt im Herbst. Jetzt informieren!

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 17.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 12.- DM, bei Vorkasse zzgl 9.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).

REPORT

ZU BESUCH BEI WESTWOOD

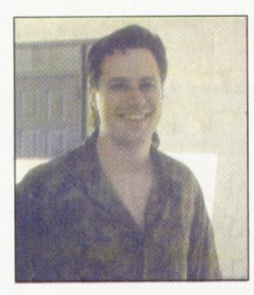
Im Westen viel Neues

Sie sind schon etwas Besonderes, die Softwarezauberer aus der Wüste von Nevada: Wo Westwood draufstand, war bisher fast immer auch ein Hit drin. Grund genug, die Company mal näher unter die Lupe zu nehmen.

Die Story der **Westwood Studios** aus dem sonnigen Las Vegas ist viel länger als allgemein bekannt. Natürlich weiß jeder, daß die Jungs 1992 mit dem ersten Teil der phantastischen Kyrandia-Adventures über Nacht berühmt wurden, aber das war bei weitem nicht ihr erster Schritt auf dem glatten Parkett des Spiele-Busineß.

Die eigentliche Geschichte hört sich an wie ein Märchen: Zwei dicke Freunde lebten glücklich und zufrieden in der Glitzerstadt Las Vegas bei ihren Eltern und waren 1984/85 gerade mit der Schule fertig. Louis Castle und Brett Sperry fanden Computer faszinierend. So gebannt waren sie von dem brandneuen Medium, daß sie beschlossen, das Auto von Louis' Eltern in Zukunft auf der Straße zu parken, und in der Garage statt dessen Spiele zu entwickeln, um reich und berühmt zu werden. Und wie die meisten wissen, hat das ja auch geklappt – obwohl die beiden eine ziemlich lange Durststrecke überstehen mußten und im ersten Jahr gerade mal 9000 $ verdienten. Zusammen, wohlgemerkt.

Das allerdings hat sich inzwischen etwas



Louis Castle ist einer der beiden Westwood-Gründer

geändert, denn wenn man heutzutage zu Westwood kommt, wimmelt es dort nur so von mehr als 60 Mitarbeitern, und aus der Garage ist ein ganzer Büroblock mit angeschlossenem Filmstudio geworden.

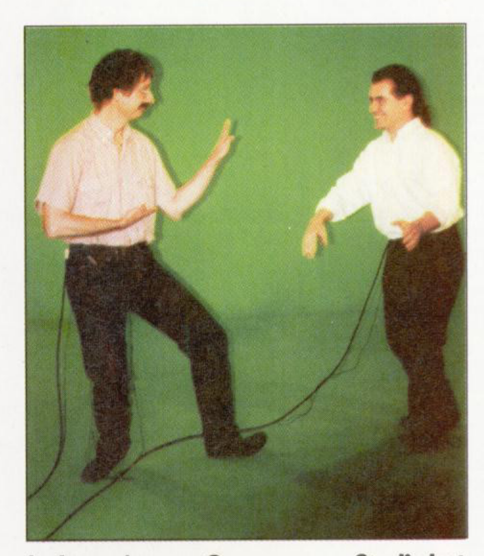
An Film, Multimedia oder andere High-Tech-Aspekte dachte 1985 allerdings noch niemand. Da waren für Brett und Louis ganz andere Dinge angesagt: Lernspiele zum Beispiel, die sie unter ihrem "Westwood Associates"-Label für **Disney** entwickelten. Mit **Donald's Alphabet Chase** und **Goofy's Railway Express** für C-64, PC und Apple lernte der amerikanische Nachwuchs lesen und rechnen – und tut es noch, denn die Progs verkaufen sich selbst 1995 noch immer in recht ansehnlichen Stückzahlen.

Die Liste der Spiele, die im weiteren Verlauf der Jahre zuerst bei Westwood Associates und später bei Westwood Studios das Licht der Welt erblickten, bringt Nostalgiker heutzutage zum Träumen (s. Kasten). Verblüffend ist vor allem die große Bandbreite der Spiele, mit denen Westwood Erfolg hatte.

Dieser Erfolg kam jedoch nicht von ungefähr, denn Louis und Brett machten es sich zur Aufgabe, genau zu studieren, welche Käuferschichten sie ansprechen wollten, und sich dann immer mehr auf die dafür geeigneten Produkte zu konzentrieren.

Harte Lehr- und Anfangsjahre

Nicht immer waren sie jedoch mit dem Ergebnis zufrieden, denn Selbstkritik nimmt in ihrer Firmenphilosophie einen hohen Stellenwert ein. Die **Mars Saga** zum Beispiel, ein echter Dinosaurier unter den Computergames, erschien 1986 bei Electronic Arts für den Amiga und den CPC, galt als unlösbar und entlockt Brett noch heute ein eher gequältes Lächeln: "Na ja,



Im hauseigenen Greenscreen-Studio hat auch Brett Sperry (r.), Westwood-Chef Nr. 2, seinen Spaß

die Mars Saga war wirklich nicht unser bestes Programm, aber wir mußten eben beim Game-Design noch eine Menge lernen. Damals war das eben alles noch nicht

Monopoly

Mike Legg und Mike Grayson, bestens eingespieltes Programmiererduo aus Kyrandia-Zeiten, arbeiten gerade an einer neuen Version des Brettspiel-Bestsellers **Monopoly**. Das mit vielen gerenderten Animationen ausgestatte und unter Windows laufende Game wurde speziell dafür konzipiert, über die weltweiten Netzwerke Partien mit Partnern in fremden Ländern auszutragen. Dabei erscheinen auf jedem Monitor die Straßennamen in der jeweiligen Landesversion, und auch die Währungen sind den nationalen Werten angepaßt. Spielt man nun übers Netz, werden die Währungen bei jedem Zug blitzschnell umgerechnet. November ist Starttermin.

In Wirklichkeit ist er ein netter Kerl: Josef Kucan, der Fiesling aus Command & Conquer



Dwight Okahara ist einer der Zauberer in der Westwood-Sound-Abteilung

so ausgereift. Wir haben uns die Kritik zu Herzen genommen und diese Fehler nicht wiederholt." Unter dem Titel **Mines of Titan** erschien übrigens Jahre später eine PC-Version des Games bei **Infocom** – so schlecht konnte es also wohl doch nicht gewesen sein.

Blade-Runner

Den Kultfilm als Computergame umzusetzen, war schon lange ein Traum von Brett und Louis, doch der Produzent, bei dem noch immer alle Rechte liegen, sträubte sich gegen das Medium Computer. Zu viele schlechte Filmumsetzungen ließen ihn davor zurückschrecken. Daß Westwood nun doch die Erlaubnis zu einem Blade-Runner-Spiel erhielt, ist den phantastischen Grafikern der Firma, allen voran Rick Parks, zuzuschreiben. Sie erstellten einen 30-Sekunden-Trailer, in dem sie Elemente des Films mit verwendeten. Was den Produzenten überzeugte? Er konnte nicht erkennen, an welchen Stellen sein Film verwendet wurde, und wo die "künstlichen" Grafiken einsetzten. Release-Termin? Irgendwann gegen Ende '96. Vielleicht.



Obwohl erst vor zwei Jahren bezogen, herrscht im Westwood-Hauptquartier schon wieder qualvolle Enge

Nachdem die Westwoodler während der ersten Jahre ihre Programme bei verschiedenen Publishern veröffentlichten, sollte sich dies nach dem Erfolg der **Eye of the Beholder**-Serie drastisch ändern. Sowohl **Virgin** als auch **Sierra** wollten ihrer Diamantenkrone die Westwood-Perle hinzufügen. Virgin bekam den Zuschlag, hält den Jungs finanziell den Rücken frei, und die können sich nun ganz auf Software-Design- und Entwicklung konzentrieren. Die ersten Ergebnisse seither für den PC: die Adventures **Kyrandia** 1, 2, 3, das Rollenspiel **Lands of Lore** und das Strategie-Epos **Dune II** – alles absolute Kassenknüller.

Obwohl Westwood vom Erfolg verwöhnt wird – den beiden Chefs der Firma ist er nicht zu Kopf gestiegen. Sie arbeiten täglich als Designer und Programmierer mitten unter ihren Angestellten, mit denen sie ein eher freundschaftliches als autoritäres Verhältnis haben.

Dwight Okahara, seit langen Jahren im Sound-Department aktiv, bringt es auf den Punkt: "Brett und Louis haben immer Zeit für uns, ganz egal, was gerade anliegt. Die Türen zu ihren Büros stehen immer allen offen. Und wenn man gerade eine besonders gute Idee hat, dann braucht man sich nicht erst einen Termin geben zu lassen, sondern wandert einfach hinein. Sicher haben die beiden bei Entscheidungen das letzte Wort, aber alle an einem Projekt Beteiligten werden stets in die Entscheidungsfindung mit einbezogen. Deshalb ist man selber immer mit vollem Einsatz dabei."

Daß diese Einstellung gut ist, zeigt sich schon allein daran, wie gering die Fluktuation in der Firma ist – es kommen zwar immer mehr Leute dazu, aber fast niemand geht weg. Das ist auch einer der Gründe, warum Westwood wohl bald schon wieder unter einer neuen Adresse zu finden ist, obwohl die Firma erst vor zwei Jahren in das recht große Gebäude am South Arville Drive gezogen ist: Die Büros platzen aus allen Nähten.

Reizwort Interaktivität

Westwoods Ruf, eine ständige Quelle neuer Ideen zu sein, verpflichtet natürlich. Trotzdem wollen Brett und Louis nicht jede Mode mitmachen. Interaktivität ist für sie eine solche und der Begriff selber nur ein Modewort. Für sie ist der Unterhaltungsfaktor weit wichtiger als technische Sensationen. Brett meint zu diesem Thema: "Was ist denn eigentlich ein interaktiver Film? Nehmen wir *Myst* (ein Adventure von Electronic Arts. Anm. d. Red.) als Beispiel. Was daran interaktiv ist? Technisch gesehen nichts. Aber durch die phantastische Atmosphäre des Games wird der Spieler so vollständig in das Geschehen hineingezogen, daß er seine Umwelt und den Computer komplett vergißt. DAS ist für mich echte Interaktivität, und das möchten wir mit unseren Spielen auch erreichen." Ein Ziel, dem Westwood zumindest mit seinen neuesten Spielen sehr nahe gekommen ist. ❑

ah

Einige Westwood-Klassiker

Erschienen bei **SSI**: Roadwar 2000 und Roadwar Europa (Amiga, Atari ST, Apple II, C64), Phantasy (Amiga, Atari ST, C64, PC), Questron II (alle Formate); DragonStrike (PC, Amiga, C64), Hillsfar (PC, Amiga, C64, Atari ST); Eye of the Beholder 1 + 2 (PC, Amiga)

Erschienen bei **NEC**: Order of the Griffon (PC-Engine)

Erschienen bei **Mediagenic/Infocom**: BattleTech (alle Formate); BattleTech II (PC); Circuit's Edge (PC); Mines of Titan (PC, Apple)

Erschienen bei **Epyx**: Super Cycle (Amiga); Winter Games (Atari ST); California Games (Apple II); Temple of Asphai Trilogie (Atari ST)

Erschienen bei **Tengen**: Vindocators (NES, PC, Apple); Pacmania (NES)

Erschienen bei **Sega**: Warriors of the Eternal Sun (Mega Drive)

Erschienen bei **Disney**: König der Löwen (SNES, Mega Drive)



Diese Bastelarbeiten gehören zum Projekt Lands of Lore 2



NEUES VON DEN DESCENT-VÄTERN

Interplays Hollywood

"Ich werde morgen 35!" – Frankenstein: "Das glaube ich nicht!"

Ballerei pur: Descent 2 lädt zum Flug ein

Die Kasse zahlt 60 Prozent bei Zahnersatz (Stonekeep)



In Stonekeeps Dungeons tummelt sich allerlei



Gleich ist diese Gegend ein Schlachtfeld: Conquest of the New World

Kevin Costners WATERWORLD, Mary Shelleys FRANKENSTEIN – Interplay sorgt dafür, daß Hollywood in die PCs kommt. Doch das ist längst nicht alles, woran man arbeitet.

Den Blick ins ferne Hollywood hat Interplay schon mit Star Trek: 25th Anniversary mit großem Erfolg riskiert. Im zwölften Jahr ihrer Fimengeschichte schlagen die Briten richtig zu und nehmen sich eines brandneuen Kino-Abenteuers und eines Horror-Klassikers an. Darüber hinaus werden Dungeons unsicher gemacht, Länder erobert und Golfbälle ins Loch geputtet.

Flop oder Top?

Die Lizenz zu Kevin Costners Waterworld sicherte sich Interplay trotz der Unkenrufe, der Streifen werde der Megaflop des Jahrhunderts. Inzwischen zeichnet sich das Gegenteil ab, und so wird die Unterwasser-Story auch als Spiel schon einen Startvorteil haben. Gleich zweimal setzten die Engländer die Story auf CD-ROM um: zunächst als Action-Adventure und kurze Zeit später als Strategie-Game.

Mehr als zwei Dutzend Filme zum Thema Frankenstein hat es gegeben. Die bekanntesten sind die Verfilmungen von 1931, die der britischen Hammer-Studios und der Japaner, die Mel-Brooks Parodie Frankenstein Junior und zuletzt der Megahit von Kenneth Brannagh mit Robert de Niro als Monster. Genau jenes verkörpert der Spieler in Frankenstein – Through the Eyes of the Monster, einem interaktiven 3D-Adventure voller Spannung, das nicht nur Horror-Fans begeistern wird. In der Rolle des Doktors ist "Rocky-Horror-Picture-Show"-Darsteller und Sänger Tim Curry zu sehen.

Fechtendes Skelett

Im Spätherbst soll Stonekeep kommen, ein Fantasy-Rollenspiel, das bereits seit längerem angekündigt und immer wieder verschoben wurde. Obgleich es hier keine Filmvorlage gibt, wird an "Hollywood-Effekten" in den Dungeons nicht gespart werden. Übrigens: Man schlägt sich heutzutage allein durch, wozu erst eine Party bilden?

Conquest of the New World führt weder in Dungeons noch ins Wasser, sondern spielt sich auf den großen Schlachtfeldern der Geschichte ab. Die Besonderheit: Strategie-Fans können via Netzwerk, Modem oder E-Mail ihre Armeen aufeinander loslassen.

Beim Titel Skins Golf at Big Horn werden einige vielleicht ins Grübeln kommen. Aber keine Sorge: Nicht der Baseball-, sondern der Golfschläger spielt hier die Hauptrolle. Videosequenzen zeigen nicht nur die Landschaft, sondern auch die Aktionen der Nachwuchs-Langers.

Als Tüpfelchen auf dem i gibt es in Bälde die Fortsetzung eines Ballerspiel-Hits: Descent 2. Es ist geplant, die Präsentation des Spiels mit der Endausscheidung im Descent-Wettbewerb zusammenzulegen. Bis Redaktionsschluß war jedoch nicht bekannt, wann es soweit sein wird. ❑

kate

Alle Neuheiten auf einen Blick

Titel	Genre	voraussichtliches Erscheinungsdatum
Conquest of the New World	Strategie	3. Quartal '95
Frankenstein	Adventure	3.Quartal '95
Skins Golf at Big Horn	Sport	3. Quartal '95
Stonekeep	Rollenspiel-Adventure	4. Quartal '95
Waterworld	Action-Adventure	4. Quartal '95
Waterworld	Strategie	4. Quartal '95

Fertige Formulare und Etiketten in Bestform

Jederzeit das passende Layout parat!

Formular-Druckerei für Windows
CD-ROM, DM 29,80
ISBN 3-8158-6157-8

Etiketten-Druckerei für Windows
CD-ROM, DM 29,80
ISBN 3-8158-6156-X

Machen Sie Ihren Formularen Druck!

Mit der komfortablen Formular-Druckerei stehen Ihnen über 220 direkt einsetzbare Formulare zur Verfügung. Die perfekt formatierten Formulare lassen sich individuell beschriften und übersichtlich verwalten. Neun mitgelieferte TrueType-Fonts und zahlreiche Grafikfunktionen ermöglichen darüber hinaus eine ganz persönliche Gestaltung Ihres Formulars.

Das richtige Etikett für jeden Zweck!

Vom Adreßlabel bis zum Aufkleber für Ihr Eingemachtes – mit der Etiketten-Druckerei haben Sie für jede Gelegenheit sofort einsetzbare Label zur Hand. Mit über 70 Formaten und vielseitigen Gestaltungsfunktionen haben Sie im Handumdrehen das passende Etikett erstellt. Praktisch: Zum Ausdruck von Adreßetiketten lassen sich Dateien im ASCII-Format importieren.

Formular-Druckerei für Windows
- ***Über 220 fertige, direkt einsetzbare Formulare***
- ***Aus den Bereichen: Geschäft, Organisation, Büro, Verein und Privates***
- ***Leicht individuell anzupassen, auszudrucken und zu verwalten***
- ***Komfortable Bearbeitungsmöglichkeiten: Bildimport u. v. a. m.***

Etiketten-Druckerei für Windows
- ***Fertige Etiketten ganz einfach individuell anpassen und ausdrucken***
- ***Ca. 70 eingegebene, fertig formatierte Formate zum Soforteinsatz***
- ***Adreßetiketten, Einleger, Audio-, Video-, CD-, Disketten- und Schuberaufkleber, Ordnerrücken u. v. a. m.***

DATA BECKER

Ja, das muß ich haben!

Jetzt bestellen!

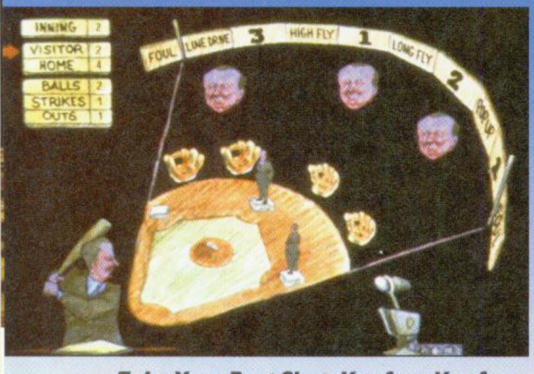
DATA BECKER GmbH & Co. KG, Postfach 102044, 40011 Düsseldorf
Bestellen Sie rund um die Uhr:
Tel. (0211) 9331-400, Fax (0211) 9331-399

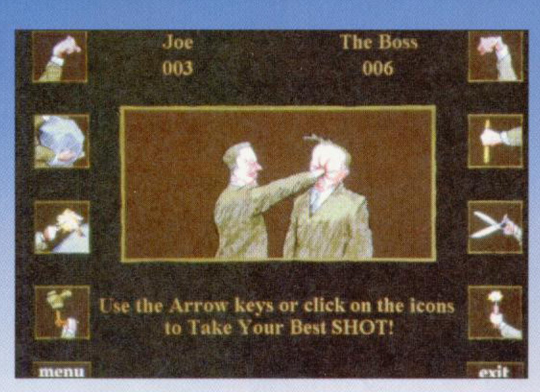
Schicken Sie mir versandkostenfrei:
☐ Formular-Druckerei für Windows (6157)
☐ Etiketten-Druckerei für Windows (6156)

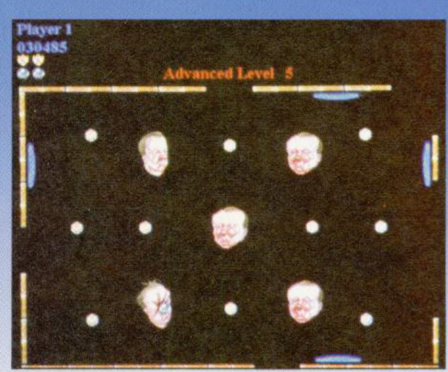
Zahlungsart:
☐ Ich zahle per Nachnahme.
☐ Ich lege einen Verrechnungsscheck bei.
☐ Ich zahle bequem per Abbuchung durch DATA BECKER (Bitte Bankverbindung angeben und unterschreiben!).

Kto.-Nr.: ______ BLZ: ______
Bei Kreditinstitut: ______
Datum, Unterschrift: ______
Name, Vorname ______
09 22 09
Straße ______
PLZ/Ort ______

Schicken Sie mir:
(zzgl. DM 6,90 Versandkosten innerhalb Deutschlands, entfällt ab DM 50,- Bestellwert!)







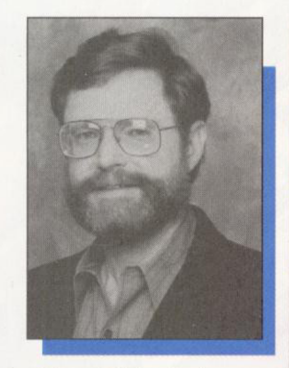

Take Your Best Shot: Kopf um Kopf

REPORT

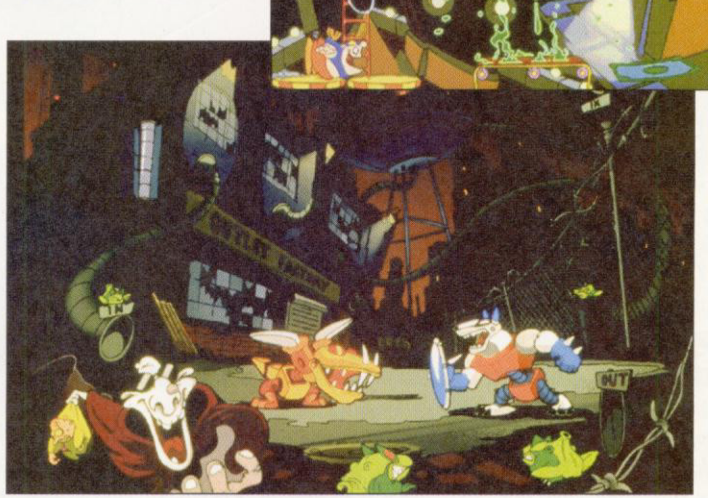
7TH LEVEL WELTWEIT

Lernspiele mit Pfiff

Denkt man an Lernspiele, kommen einem automatisch Buchstabenrätsel, Teddybären auf Europareise und Rechenaufgaben in den Sinn. 7th Level hat weitere Möglichkeiten entdeckt, um den Edutainment-Markt zu bereichern. Kinderkram? Von wegen!


Dave R. Henkel

Arcade America: Plattform ohne Plattheiten


Battle Beast: Prügelspiel für Kids

Meine Kinder sind die besten Kritiker. Was denen nicht gefällt, kommt auch nicht ins Spiel! Der Vizepräsident und "Director" des amerikanischen Labels 7th Level, Dave R. Henkel, muß es wissen, denn schließlich produziert die Firma, in deren Dienst er steht, fast ausschließlich Spiele für die Altersklassen von 0 bis 11 und von 11 bis 14.

7th Level wurde im April 1993 von George Grayson, Scott Page und Bob Ezrin mit dem Ziel der Entwicklung und des Vertriebs von interaktiven Multimedia-Titeln im Unterhaltungs- und Bildungsbereich ins Leben gerufen. Die Gründerväter sind bei weitem nicht unbekannt: Während Grayson zuvor bei der für aufwendige Grafikprogramme bekannten Firma Micrografx Inc. war, kamen Page und Ezrin ursprünglich aus der Musikszene. Page sammelte Erfahrung als Tenorsaxophonist u.a. bei Supertramp und Pink Floyd, während Ezrin sich als Produzent von Pink Floyd und Rod Stewart einen Namen machte.

Vertretungen

Die Erfahrungen aus der Grafiksoftware-Industrie, aus computergestützten Musik- und Filmproduktionen sowie die musikalische Kreativität ihrer Mitarbeiter kommt der Firma und somit letztendlich auch der Software zugute. Etwa ein Jahr nach der Gründung übernahm 7th Level die MetroCel Animation Studios, den preisgekrönten Animationsbereich der MetroLights Studios, und erweiterte so sein Team um erfahrene Animations- und Illustrationsspezialisten. Im Februar dieses Jahres kam noch Distant Thunder hinzu, ein Unternehmen, das sich auf die Entwicklung von 3D-Software spezialisiert hat.

200 Mitarbeiter verteilen sich heute auf die Stützpunkte Dallas (Bereich Management) und Hollywood (Bereich Produktion). Seit Januar hat 7th Level auch eine deutsche Vertretung, ansässig nahe Mün-

chen. Ulrike Billion kümmert sich ums Marketing in Deutschland, Österreich, Belgien, der Schweiz, den Niederlanden und in Osteuropa. Auch in Dänemark und bald in England hat 7th Level eigene Büros.

And now for something ...

Bereits der erste mit MetroCel entwickelte 7th-Level-Titel wurde ein Hit: **Tuneland** war zugleich der erste interaktive Zeichentrickfilm und wurde im Januar 1994 zu einem der bestverkauften CD-ROM-Titel in den USA.

Im Oktober desselben Jahres kamen **Monty Python's Complete Waste of Time** und **Monty Python's Flying Circus Desktop Organizer** heraus. Mit diesen beiden Programmen wurde bewiesen, wie schön es sein kann, seine Zeit unterhaltsam vor dem Computer zu vertrödeln. Zahlreiche Preise waren die Belohnung für Originalität und "saubere" Arbeit.

Für **Take Your Best Shot** (Februar 1995) konnte der Cartoonist Bill Plympton gewonnen werden; er ist durch witzige und bizarre Animationen, u.a. für MTV, bekannt geworden.

Lernen mit Spaß

The Universe According to Virgil Reality wird der erste CD-ROM-Titel aus der Bildungsreihe von 7th Level sein. Er soll noch im Herbst auf den US-Markt kommen und mit ihm mindestens drei weitere Titel, die speziell für jüngere Spieler entwickelt wurden.

Virgil Reality führt Kinder auf spielerische Weise in die Welt der Wissenschaften. Videofilme, Animationen und Musik unterstützen den Lerneffekt. Das integrierte, interaktive Lexikon, in dem man auch Begriffe "nachschlagen" kann, weiß besonders zu gefallen.

Ein "richtiges" Spiel und gleichzeitig jenes, das hierzulande als nächstes erscheinen wird, ist **Battle Beast**. Im Stil von Street Fighter & Co. kloppen sich zwei Tiere (u.a. Hund und Maus), die im Verlauf des Fights zu Metal Robots mutieren. Das Prügelgame ist ungefähr so brutal, als wenn Wendelin Wum eins auf Dach gibt.

Ganz anders verläuft **Arcade America**, ein klassisches Plattform-Spiel, das in diverse US-Bundesländer führt. 10.000 handgezeichnete Animationen in 25 unterschiedlichen Szenarien sprechen ihre eigene Sprache. Schließlich wird **G-Nome**

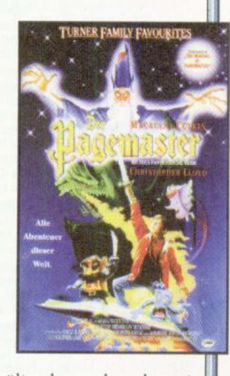
Veras Flimmerkiste

Von **Casper**, einer witzigen und spritzigen Komödie von UIP, plant Interplay für den Spätherbst eine Umsetzung auf PC-CD-ROM, aber bereits jetzt kann man sich den Streifen in den deutschen Kinos ansehen. Für Regisseur Brad Silberling ist es der Debütfilm, doch Produzent Steven Spielberg setzt große Hoffnungen in ihn.



Die raffgierige Carrigan Crittenden (Cathy Moriarty) hat ein baufälliges Schloß geerbt, in dem es spuken soll. Außerdem heißt es, daß irgendwo im Schloß ein Schatz versteckt sein soll. In das Gemäuer mit dem klangvollen Namen Whipstaff zieht die Halbwaise Kat Harvey (Christina Ricci) mit ihrem etwas exzentrischen Vater (Bill Pullman) ein. Dr. Harvey ist Geisterttherapeut und hat die Aufgabe, dem lästigen Spuk ein Ende zu bereiten. Gleich beim Einzug lernt Kat den jungen und liebenswerten Geist Casper kennen, während Dr. Harvey Bekanntschaft mit den wesentlich unfreundlicheren Onkels von Casper macht, die auf die Namen Stretch, Stinky und Fatso hören. Mit der Zeit entwickelt sich ein freundschaftliches Verhältnis zwischen den Geistern und den Harveys, was der miesen Besitzerin natürlich gar nicht gefällt. Sie schreckt vor nichts zurück. Aber sie hat die Rechnung ohne die Geister gemacht.

Neu in den Videotheken ist **The Pagemaster** (FSK ab 6 Jahre, Columbia Tristar), das es ebenfalls als Spiel für den PC gibt. Macaulay Culkin und Christopher Lloyd spielen die Hauptrollen in diesem fantastischen Film.



Richie (Macaulay Culkin) soll etwas für seinen Vater in der Stadt besorgen, doch wegen des Sauwetters hält er kurzerhand an einer Bibliothek an. Ehe er sich's versieht, wird er von sagenhaften Romanfiguren wie Sindbad, dem Seefahrer, und Captain Hook gefangengenommen. So beginnt eine abenteuerliche Reise, in deren Verlauf Richie auch bei Captain Ahab landet und in allerhöchste Gefahr gerät.

Als Kaufvideo ist ab August der Science-fiction-Film **Flucht aus Absalom** (FSK ab 16, Columbia Tristar) im Handel erhältlich. Wer auf Action steht, ist bei diesem Film gut bedient.

Im Jahr 2022 soll der Wille des wegen Mordes verurteilten John Robbins (Ray Liotta) mit psychischen Mitteln gebrochen werden. Nach erfolgloser Folter kommt er auf einen gnadenlosen Archipel mitten im Ozean. Die Gefangenen sind in zwei Lager gespalten: Einige Friedfertige stehen einer Mehrheit übelster Kreaturen gegenüber. Für John beginnt eine Hetzjagd auf Leben und Tod ...

---

den jungen Spieler in eine 3D-Zukunft führen, in der ein Dutzend Video-Charaktere schon auf der Lauer liegen. Wiederum reine Lernsoftware ist **Howie's Fun House: The Great Word Adventure**, eine Art Suchworträtsel-Spiel, aber vom Feinsten. Hier wäre eine deutsche Version natürlich ideal; ob's was wird, hängt, wie so oft, vom Erfolg des englischsprachigen Originals ab.

Monty Python's munterer Zeitvertreib

Prominenz mischt mit

Weitere acht Titel stehen im Produktionsplan für 1995 und 1996. Einer davon wird **Return to Krondor** sein, womit 7th Level seine Rollenspiel-Reihe um Raymond Feists Rifwar-Saga eröffnen wird. Es handelt sich außerdem dabei um das erste Joint Venture mit David Salzman und keinem Geringeren als Quincy Jones, 25facher Grammy-Gewinner und Komponist von unzähligen Film- und TV-(Titel-) Melodien. Ferner darf man sich auf einen zweiten Monty-Python-Titel, auf den SF-Thriller **Infinity I** sowie auf **Walled City** (in einer Zusammenarbeit mit Distant Thunder) freuen.

Unterdessen sind wir auf das nächste Review eines 7th-Level-Produkts gespannt (Battle Beast wird in wenigen Wochen den Anfang machen). Wenn das, was die Bilder und eine Pressevorführung in Düsseldorf versprechen, eingehalten wird, werden nicht nur Kinder und Jugendliche auf dem siebenten Level, sprich: im siebenten Himmel schweben. ❑

kate



Mit Tuneland fing alles an – 7th Level macht Edutainment unterhaltsam

G-Nome: Animation vom Feinsten

Virgil Reality: Lernen kann Spaß machen

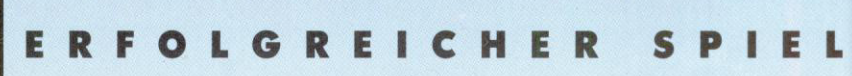


Ausgesprochen genial:

Privater Sprechunterricht auf Ihrem PC!

Jetzt verschlägt Ihnen auch im Ausland nichts mehr so schnell die Sprache. Speak Easy verschafft Ihnen im Handumdrehen das richtige Gehör.





ERFOLGREICHER SPIEL

Cheaten, aber

Fünf Höllendämonen voraus und nur noch zwei Schuß in der Doppelläufigen – Zeit, ein wenig zu mogeln, wenn man das Spiel noch gewinnen will. Wer's richtig anstellt, hat mehr Erfolg, ohne dabei den Spielspaß zu trüben.

Um die meistens versteckten Cheats in einem Spielprogramm zu finden oder den Kontostand in einem Savegame zu modifizieren, muß man kein Genius der Maschinenprogrammierung sein (obwohl es natürlich nicht schadet). Meistens sind es ganz einfache Tricks und Tools, mit deren Hilfe man den Programmiergeheimnissen auf die Spur kommen kann. Auch wenn eine Spielidee noch so innovativ ist, so weisen doch fast alle Programme ähnliche Strukturen auf, und dort kann man ansetzen.

Je nach Art des Programms kommen verschiedene Standardmogeleien in Frage. Bei einer Simulation, in der man unter ständigen Geldnöten leidet, wird man am schnellsten bei der Analyse der Savegames fündig – sofern das Speichern überhaupt möglich ist. Bei einem Jump'n'Run gibt's meistens geheime Tastenkombinationen (die während der Entwicklung für Testzwecke gebraucht werden), oder es wird ein automatisches Trainertool wie das Action Replay eingesetzt.

***Terminal Velocity* – die Suche nach dem Begriff GOD offenbart Cheatcodes satt**

Wer suchet, der findet

Es gibt ein paar Standardregeln, die man beachten sollte, wenn man nach Cheats für ein Spiel sucht. Der billigste Weg, der häufig zum Erfolg führt, ist die Suche nach bestimmten Schlüsselwörtern in den Programmdateien. Dazu verwendet man einen beliebigen Dateibetrachter mit Suchmöglichkeit (zum Beispiel enthalten Festplattenmanager wie X-Tree Gold entsprechende Werkzeuge, es gibt aber auch geeignete Shareware-Programme).

Das erste Schlüsselwort, mit dem die Suche beginnen sollte, ist das Wort "CHEAT". Durchsucht werden alle Dateien mit den Endungen EXE, COM oder OVL, die zum Programm gehören. Das ist so einfach, wie es sich anhört und liefert häufig auf Anhieb die gewünschten Ergebnisse – nämlich die geheimen Codes, die unmittelbar im Umfeld des Suchworts stehen. Das Durchsuchen der Datei IMUSE.EXE bei *Dark Forces* bringt zum Beispiel auf diese Weise gleich eine ganze Liste von Cheats.

Auch wenn man nur einen Hinweis wie "CHEAT MODE ON" findet, kann man wenigstens sicher sein, daß es einen Cheat Mode gibt, und daß sich die weitere Suche lohnt. Und die Schlüsselwörter sind meistens dieselben: "GOD MODE" oder besser noch einfach nur "GOD", "TOGGLE", "DEBUG", "EDITOR", "INVIN", "PARAM" oder "DEVEL". Oftmals kommen so auch undokumentierte Kommandozeilenparameter zum Vorschein, die man beim Programmaufruf übergeben kann, um in spezielle Spielmodi zu gelangen. So kann man zum Beispiel bei *Skyrealms of Jorune* die umfangreichen Cheatkeys aktivieren.

Große EXE-Dateien sollte man auf jeden Fall einmal genauer unter die Lupe nehmen. In der Nähe des Dateiendes gibt es meistens größere Mengen lesbaren ASCII-Text, der unter Umständen wertvolle Hinweise enthält. Zwischen den ganzen Menütexten und Fehlermeldungen sind die Wortkombinationen zum Eintritt in Cheat-Modi häufig versteckt. Bei *Descent* findet man unter anderem den Begriff GABBAGABBAHEY, den Begrüßungsruf der Internationalen Ramones-Fans. Der hat nichts mit dem eigentlichen Programmablauf zu tun, sondern öffnet als illuminatorischer Gesinnungsgruß ungeahnte Möglichkeiten, wenn man ihn während des Spiels eingibt. Wenn's mit einem gefundenen Begriff auf Anhieb nicht klappt, dann ist allerdings noch ein wenig "klassisches Hacken" gefragt. Nicht selten wirkt ein Geheimcode nur, wenn man ihn an einer bestimmten Stelle im Spiel einsetzt. Das kann im Pausenbildschirm oder in einem bestimmten Untermenü der Fall sein, und am besten hilft das eifrige Ausprobieren.

Savegames

Findet man trotz intensiver Suche keinen Hinweis auf Cheats, sollte

...richtig

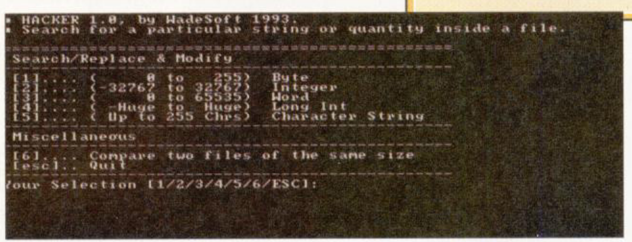
...man sich als nächstes über die sogenannten Savegames hermachen. Spiele, bei denen sich Spielstände abspeichern lassen, bieten oftmals phantastische Eingriffsmöglichkeiten. In den Speicherdateien sind so wichtige Faktoren wie Geldbeträge, Anzahl der Leben oder gar Leveldaten definiert. Jetzt wird es ein wenig komplizierter, denn um entsprechende Eintragungen überhaupt zu finden, sind Kenntnisse über das hexadezimale Zahlensystem nötig.

Betrachtet man nämlich ein Savegame mit einem Dateibetrachter, dann offenbart sich auf den ersten Blick nur eine schier endlose Reihe von Zahlen-/Buchstabenkombinationen, die in Spalten mit Zweierpaaren angeordnet sind. Jedes Ziffernpaar repräsentiert einen Wert zwischen 0 und 255. Wie man Zahlen vom hexadezimalen in das gewohnte dezimale Zahlensystem umrechnet, steht in der Infobox. Wer es gerne einfacher hat, kann auch ein Umrechnungsprogramm einsetzen.

Folgendermaßen geht man vor, um ein Savegame zu knacken: Angenommen, ein Simulationsspiel bietet anfangs 100 DM Grundkapital, und jeder Zug eines Spielers kostet 1 DM. Man startet das Spiel und speichert sogleich, bevor auch nur eine müde Mark ausgegeben wurde. Dann macht man einen Zug, überprüft, ob sich auf dem Konto nun der Betrag von 99 DM befindet und speichert erneut auf einem zweiten Speicherplatz. Nun verläßt man das Spiel und lädt die Speicherdateien nacheinander in einen Hex-Editor. Im ersten Savegame sucht man nach dem Hex-Wert 64 (dezimal 100), im zweiten nach dem Hex-Wert 63 (dezimal 99). Die entsprechenden Hex-Werte ermittelt man vorher mit Hilfe eines entsprechenden Werkzeugs oder einer Umrechnungstabelle. Natürlich ist es nicht selten der Fall, daß der Suchwert im Savegame mehrmals vorkommt. Wenigstens beim ersten Speicherstand muß man sich also die Mühe machen und alle Fundorte notieren, um herauszufinden, welche Position sich tatsächlich im zweiten Savegame entsprechend verändert hat.

Checksummen

Wurde man an nur einer Stelle fündig, kann man sich gleich an eine Änderung heranwagen. Sicherheitshalber ist aber anzuraten, das unveränderte Savegame zu kopieren und an anderer Stelle aufzubewahren, damit man im Zweifelsfall darauf zurückgreifen kann. Anschließend trägt man an der Fundstelle probeweise den höchstmöglichen Wert von hexadezimal FF ein, speichert, startet die Simulation erneut und lädt das modifizierte Savegame. Wenn alles mit rechten Dingen zugeht, sollte das Spielkonto nun ein Guthaben von 255 DM aufweisen.



Savegames vergleichen mit höchstem Bedienungskomfort – der HACKER macht's möglich

Erhält man von der Simulation dagegen nur eine Meldung wie "Ungültiges Savegame", so wird wahrscheinlich irgendwo eine Checksumme angelegt, mit der sich das Programm gegen unerlaubte Manipulationen zu schützen sucht. Aber auch in diesem Fall sind Hopfen und Malz noch nicht verloren, denn auch solche Checksummen können mit ähnlichen Verfahren geknackt werden.

Typischerweise wird eine Prüfsumme erzeugt, indem alle Werte des Savegames addiert und an einer bestimmten Stelle innerhalb des Spielstands abgespeichert werden. Beim Laden addiert das Programm erneut alle Werte und vergleicht sie mit der beim Abspeichern angelegten Prüfsumme. Der Trick: In den zwei Speicherdateien aus dem vorigen Beispiel wird nach einem zweiten Wert gesucht, der sich (in diesem Beispiel) um den Faktor 1 verringert hat. Nach ein wenig Rechenarbeit kann dann auch hier der Wert entsprechend abgeändert werden (der in Savegame 2 modifizierte Betrag wurde von 99 DM auf 255 DM erhöht. Zur Checksumme muß also das Ergebnis von 255-99 = 156 oder hexadezimal 9C addiert werden).

Es gibt zwar noch andere Verfahren zum Erzeugen einer Prüfsumme, aber weil die meisten Spieleprogrammierer keinen besonderen Aufwand an Savegames verschwenden, wird immer ein sehr einfaches und mit wenig Knobelei zu durchschauendes Verfahren angewendet.

Zur Analyse von Savegames gibt es in der Sharewareszene mittlerweile eine Reihe von nützlichen Tools, mit denen Mogelwillige noch einfacher zum Ziel kommen. Sehr sinnvoll ist es zum Beispiel, die beiden Savegames vergleichen zu lassen und danach eine Liste aller Dateipositionen anzufordern, bei denen sich der Wert um einen be-

Hexadezimal

Wer mit Speicherdateien hantiert, muß eine wichtige Hürde nehmen. Ein PC rechnet nämlich nicht wie die meisten von uns dezimal, sondern binär – nur mit Hilfe der Ziffern 0 und 1 bzw. entsprechenden elektrischen Zuständen. Um die Kommunikation zu erleichtern (binäre Zahlen sind verständlicherweise enorm groß), wird zur Zahlendarstellung im Zusammenspiel von PC und Anwender ein weiteres, das Hexadezimalsystem eingesetzt. Das verwendet nicht zehn Ziffern wie das dezimale oder nur zwei Ziffern wie das binäre, sondern gleich 16 Ziffern. Die ersten 10 sind mit dem Dezimalsystem (0–9) identisch, dazu kommen die Buchstaben A – F (dezimal 10 – 15). Was auf den ersten Blick überkompliziert erscheint, wird schon viel durchsichtiger, wenn man einmal die Grundregeln von Zahlensystemen betrachtet. Im vertrauten Dezimalsystem wird zum Beispiel jede Zahl auf der Basis 10 "errechnet". Der Wert 7 ist das Ergebnis aus 0*10+7, der Wert 17 aus 1*10+7 und der Wert 57 aus 5*10+7. Dieses Prinzip bleibt in anderen Zahlensystemen gleich. Dezimal 7 ist hexadezimal 0*16+7=7, dezimal 17 ist hexadezimal 1*16+1=11, und dezimal 57 ist hexadezimal 3*16+9=39. Jede Hexadezimalzahl setzt sich also ebenfalls aus dem Multiplikator, der Basiszahl und dem Restwert zusammen. Und damit ist auch die umgekehrte Rechnung eigentlich ganz einfach: Hexadezimal 57 ist 5*16+7=87 (dezimal) oder BB ist 11*16+11=187 (dezimal).

stimmten Faktor verringert oder vergrößert hat. Die besten Werkzeuge werden – wie schon erwähnt – in der Fortsetzung dieses Beitrags im nächsten Monat ausführlich vorgestellt.

Hinterhältig

Wenn die bisher genannten Verfahren beide nicht greifen, ist das immer noch kein Grund zum Aufgeben. Abseits einiger unerlaubter Verfahren (das sogenannte Disassemblieren und Debuggen der eigentlichen Programmdateien verstößt gegen Copyright-Bestimmungen) gibt es weitere legale Tricks, um die Kontrolle über bestimmte Teile eines Spielprogramms zu bekommen. Die Rede ist von sogenannten Trainer-Makern, deren bekanntester und hartnäckigster Vertreter wohl das Action-Replay-Modul sein dürfte. Das arbeitet ähnlich wie bei einer Savegame-Analyse, nur daß Änderungen direkt beim Programmablauf im Speicher untersucht werden. Bevor das Spielprogramm geladen wird, installiert man für diesen Zweck ein speicherresidentes Analyseprogramm. Das versteckt sich in einem freien Speicherbereich und wartet auf eine bestimmte Tastenkombination. Wird sie erkannt, dann wird eine kurze Nachricht ausgegeben, daß der Trainer-Maker installiert wurde.

Umrechnungstabelle

Dezimal	Hexadezimal
0	0
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	A
11	B
12	C
13	D
14	E
15	F

Nun wählt man einen eindeutigen Wert, den man ändern möchte. Bei einem Jump'n'Run bietet sich zum Beispiel die Anzahl der Leben an. Gibt's zu Anfang fünf Leben, betätigt man die Tastenkombination zur Aktivierung des Trainer-Makers, bevor man eins der Leben verliert. Dieser hält das laufende Spielprogramm an, merkt sich, was es auf dem Bildschirm zu sehen gab, und läßt sein eigenes Menü erscheinen. Nun stehen je nach Qualität des Trainer-Makers mehr oder weniger Suchmöglichkeiten zur Verfügung. Dem Beispiel folgend, läßt man alle Speicherstellen notieren, die bei der Aktivierung des Trainer-Makers den Wert 5 enthielten. Das Programm notiert alle Fundstellen automatisch.

Nun geht's zurück zum Spiel, wo die Spielfigur nun möglichst schnell in den frühen Tod getrieben wird. Anschließend wird abermals der Trainer-Maker aktiviert, und der Restwert verbliebener Leben wird gesucht. Die gemeldete Anzahl von Fundstellen hat sich jetzt deutlich verringert. Ist sie immer noch größer als 1, dann wird eine neue Runde eingeläutet: spielen, ein Leben verlieren, Restwert suchen lassen. Wenn schließlich nur eine Fundstelle übrigbleibt – oder wenigstens eine überschaubare Menge von Speicheradressen – dann kann mit entsprechenden Änderungen ermittelt werden, ob die durchschnittliche Lebenserwartung der Spielfigur gewachsen ist. Ist das der Fall, kann der Trainer-Maker beim nächsten Spiel gleich zu Anfang aktiviert und angewiesen werden, die entsprechende Speicheradresse zu überwachen und dafür zu sorgen, daß stets ein bestimmter Wert erhalten bleibt.

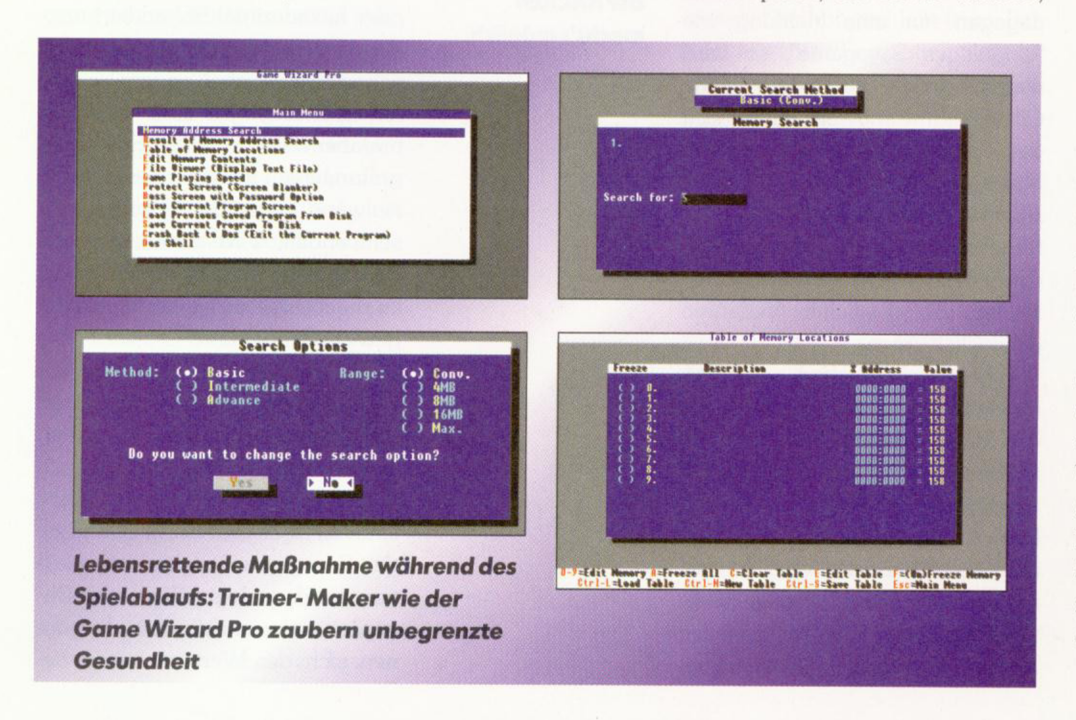
Don't Die Hard

Es kommt vor, daß sich ein Programm hartnäckig dagegen sträubt, den vorhandenen Speicherplatz mit einem Analyseprogramm zu teilen. Dann hilft ein Hardwarezusatz wie das Action Replay. Das kleine Zusatzmodul wird in einem freien 8-Bit-Steckplatz untergebracht und hat einen roten Panik-Button, dem kein Spiel etwas entgegenzusetzen hat. Während nämlich Trainer-Maker auf Softwarebasis immer die Rechnerkapazität und den Speicherplatz mit dem Spielprogramm teilen müssen, hat das Action Replay seinen eigenen Prozessor und Speicher.

Der Rechner wird vom Action Replay also hardwaremäßig angehalten; der vom Analysesystem benötigte Speicherplatz wird in den Action-Replay-Speicher ausgelagert und nach der Analyse wieder zurückgeschrieben. Außerdem können mit dieser Hilfe gleich mehrere Speicherstellen überwacht werden, so daß zum Beispiel weder Leben noch Munition und Geld im Spiel jemals ausgehen. Die gefundenen Adressen können mit ausführlichen Beschreibungen abgespeichert und später weiterverwendet werden.

Weil nicht die Spielprogramme direkt, sondern nur temporäre Speicherdaten modifiziert werden, geht man auch nicht die Gefahr einer Copyright-Verletzung ein. Man muß noch nicht einmal selbst analysieren, denn Cheatlisten mit Adressen für alle gängigen Spiele finden sich auf zahlreichen Monats-CDs oder in vielen Mailboxen in einsatzbereiter Form. ❑

tom



Lebensrettende Maßnahme während des Spielablaufs: Trainer-Maker wie der Game Wizard Pro zaubern unbegrenzte Gesundheit

Traumwohnung mit Garten für je DM 29,80!

Pläne von WOHNUNGS- und GARTENplaner 100%-ig kompatibel!



Wohnung zu eng, Ihre grüne Insel saft- und kraftlos? Hier ist Ihr Weg zur Traumwohnung mitten im grünen Paradies. Für je DM 29,80 erhält Ihre Wohnung neuen Schwung und Ihre Gartenträume nehmen endlich Gestalt an.

Jetzt können Sie Wohnung und Garten komplett „wie aus einem Guß" auf dem PC planen. Mit dem WOHNUNGS- und dem GARTENplaner lassen sich die Pläne beliebig zwischen den Programmen austauschen und weiterbearbeiten. Z. B. erstellen Sie mit dem WOHNUNGSplaner komfortabel einen Grundrißplan: Mauern, Fenster und Türen werden automatisch eingesetzt. Nachdem Sie nun die Möbelsymbole mit der Maus plaziert haben, laden Sie den Plan einfach in den GARTENplaner ein. Sie gestalten Ihren Traumgarten und lassen zu guter Letzt die Pflanzen „wachsen", um zu sehen, wie alles in 10 Jahren ausschaut.



Der Grundrißplan ist schnell erstellt, denn Mauern, Fenster und Türen werden automatisch eingesetzt. Mit der Maus plazieren Sie spielend die Möbelsymbole in den Räumen.

Anschließend laden Sie den Plan einfach in den GARTENplaner.

Jetzt können Sie das Haus bedachen. Anschließend errichten Sie einen Gartenzaun oder Hecken und pflanzen Bäume, Sträucher und Blumenbeete. Wenn Ihr Traumgarten perfekt ist, lassen Sie Ihr Grün mit einem Mausklick einfach wachsen.

DATA BECKERs WOHNUNGSplaner CD-ROM	DATA BECKERs GARTENplaner CD-ROM
ISBN 3-8158-6144-6	ISBN 3-8158-6132-2

je DM 29,80

GARTENplaner CD:

- Der fantastische Planer für Garten, Terrasse, Veranda, Balkon, Winter- und Kleingarten
- Mit über 200 Symbolen für Bäume, Sträucher, Blumen, Gartenmöbel, Teich, Pool usw.

WOHNUNGSplaner CD:

- Der perfekte Planer für Wohnung und Haus
- Mit über 450 Symbolen geordnet in 7 Symbolbibliotheken: vom Schrank bis zur Zimmerpflanze
- Jetzt inklusive integriertem Ideenbuch mit zahlreichen Einrichtungsvorschlägen und -fotos sowie automatischer m²-Berechnung

DATA BECKER

Jetzt bestellen!

Ja, ich lasse meine Wohnträume Gestalt annehmen!

DATA BECKER GmbH & Co. KG, Postfach 102044, 40011 Düsseldorf
Bestellen Sie rund um die Uhr:
Tel. (0211) 9331-400, Fax (0211) 9331-399

☐ WOHNUNGSplaner CD (6144)
☐ GARTENplaner CD (6132)

Zahlungsart:
☐ Ich zahle per Nachnahme.
☐ Ich lege einen Verrechnungsscheck bei.
☐ Ich zahle bequem per Abbuchung durch DATA BECKER (Bitte Bankverbindung angeben und unterschreiben!).
(zzgl. DM 6,90 Versandkosten*, entfällt ab einem Bestellwert von DM 50,-)

Kto.-Nr.: ____________ BLZ: ____________

Bei Kreditinstitut: ____________

Datum, Unterschrift: ____________

Name, Vorname ____________

09 22 18

Straße ____________

PLZ/Ort ____________

BUCH UND SPIEL, SPIEL UND BUCH

Schmökern und daddeln

Vom Buch zum Spiel – und umgekehrt: PC Spiel ging der Frage nach, welche Bücher bislang den Sprung auf den Computer geschafft haben. Wo lohnt das Schmökern, wo das Daddeln?

Es war ein weiter Weg vom Textabenteuer zum "Interactive Movie": Was einmal mit Infocoms Klassiker *Per Anhalter durch die Galaxis* als Text-only-Adventure begann und der Buchvorlage auch am Rechner noch sehr ähnlich sah, ist mittlerweile zum bildschirm- und abendfüllenden Augenschmaus geworden.

In puncto Outfit hat sich also in den letzten zehn Jahren eine Menge getan. Obwohl: Wann immer ein Roman in ein Computerspiel konvertiert wurde, geschah dies in Form eines Adventures. Und immer stammte die Vorlage aus dem Bereich der Science-fiction- oder Fantasy-Literatur.

Die Erklärung dieser beiden Phänomene findet sich in der Natur und der Tradition von Computerspielen. Die Umsetzung eines Buchs als Adventure bietet sich geradezu an, denn als einzige Spielegattung kann das Adventure eine Erzählstruktur vorweisen, die der eines Romans zumindest verwandt ist. Beide erzählen eine Geschichte und besitzen eine Handlung, die durch aktive Charaktere vorangetrieben wird. Sicher, auch im Film wird eine Geschichte erzählt, doch müssen für eine Umsetzung Erzählelemente hinzugefügt werden. Beim Buch sind diese Elemente aber so detailliert vorhanden, das sie für das Spiel einfach nach Bedarf reduziert werden können – das macht die Arbeit einfacher.

Adventures sind auf dem Computer aber seit jeher die Spielwiese für Fantasy und Science-fiction. Erst auf dem Computer (oder im Film) werden phantastische Welten sichtbar und erlebbar. So wird aus Phantasie eine faszinierende (Ersatz-)Wirklichkeit. Und dieser Faszination erliegen schon seit einem Jahrzehnt Generationen von Adventure-Spielern.

Skurrile Klassiker

Mittlerweile sind auch nahezu alle Klassiker der SF und Fantasy umgestrickt worden. So versuchte sich die amerikanische Software-Firma Tsunami 1993 an Larry Nivens *Ringworld*. Das Buch gehört zu den skurrilsten Werken der Science-fiction-Literatur. Die Idee: Im Weltraum existiert eine Welt in Ringform, auf dessen Innenseite verschiedene Völker wohnen, die längst nicht mehr wissen, wer eigentlich die Ringwelt geschaffen hat. Von der Erde bricht eine Expedition auf, die auf der Ringwelt mit der geheimnisvollen Rasse der "Puppeteers" zusammentrifft.

Das Spiel von Tsunami orientiert sich allerdings nicht so sehr an der Handlung des Buchs, sondern benutzt im wesentlichen nur die Charaktere. Die Atmosphäre des Spiels ist deshalb ganz ordentlich, aber als Umsetzung des Buchs ist es ein wenig zu mager. Die gesamte Reise zur Ringwelt fällt im Spiel weg, die Handlung setzt erst mit der Ankunft auf die Ringwelt ein. Und unter Adventure-Maßstäben ist das Spiel für heutige Qualitätsansprüche allerhöchstens Mittelmaß.

Discworld statt Ringworld

Mehr Erfolg erzielte in diesem Jahr die Adventure-Konvertierung von

Ungeschlagen: Per Anhalter durch die Galaxis als Spiel und Buch

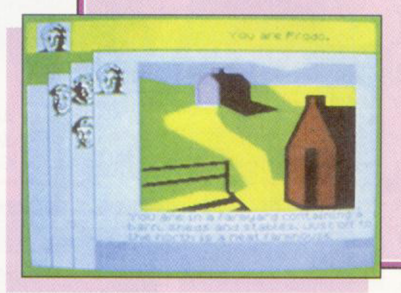


Rustikal: Terry Pratchetts Scheibenwelt ist unserer kugelförmigen nicht unähnlich

Die Anfänge

Es begann mit einem Babelfisch: Vom Branchenpionier Infocom stammt eine der ersten und eine der liebevollsten Umsetzung eines Bestsellerbuchs. Douglas Adams' "Per Anhalter durch die Galaxis" wurde mit eben jenem Humor auf die Monitore gezaubert, die auch das Buch auszeichneten. Und da Grafiken vor zehn Jahren noch nicht zum Standard gehörten, kam auch der Sprachwitz bei diesem Text-pur-Adventure nicht zu kurz.

Bunter trieb es 1985 dann der Herr der Ringe. Das erste Buch der Trilogie wurde ordentlich, wenn auch inhaltlich verkürzt, in Szene gesetzt – und die mageren Grafiken ließen damals noch viel Raum für die eigene Phantasie.



8-Bit-Nostalgie: Lord of the Rings auf dem Sinclair Spectrum

Neu: Der „Schrubber" für den Datenschrott

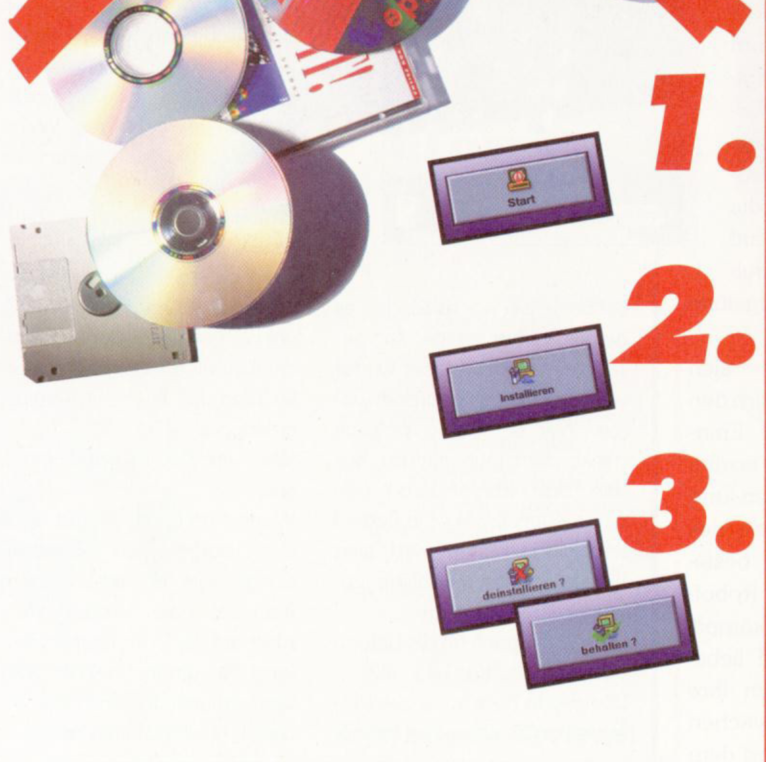
Chaos auf der Festplatte? Frust bei der Suche nach herrenlosen Dateien oder Systemeintragungen? Ärger mit überflüssigem Datenschrott? **Damit ist jetzt Schluß!** *Mit QuickEx putzen Sie mit einem Mausklick Ihre Platte. Ab sofort können Sie Software testen soviel Sie wollen - ganz ohne zeitaufwendiges Nachspiel.* **Fegen Sie bei Bedarf mit QuickEx allen Datenschrott von Ihrer Platte.** *So genial einfach und praktisch war's noch nie!*



QuickEx für Windows
*Diskette, DM 29,80**
ISBN 3-8158-6101-2
nur DM **29,80**



**unverbindliche Preisempfehlung*



1. *Sie wollen ein Windows-Programm (z. B. Shareware) nur zum Ausprobieren installieren?*
Kein Problem: Vor der Installation erfaßt QuickEx die derzeitige Konfiguration Ihres Systems, so daß das Programm diese problemlos rekonstruieren kann.

2. *Installieren Sie Ihre Software ganz einfach unter der komfortablen Oberfläche von QuickEx für Windows. Jetzt können Sie das Programm in aller Ruhe testen und entscheiden, ob Sie es weiter nutzen oder direkt wieder deinstallieren möchten.*

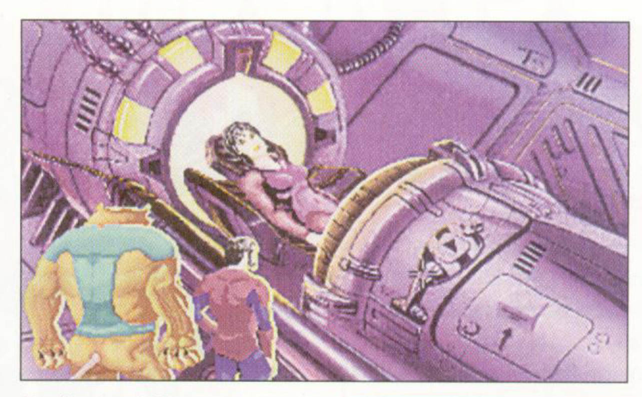
3. *Wenn Sie die seit der Konfigurationsanalyse installierte Software nicht nutzen möchten, „wischen" Sie sie per Knopfdruck ganz einfach von Ihrer Festplatte – inklusive aller dazugehörigen Dateien sowie den Einträgen in den Systemdateien.*
So entlasten Sie Ihre Systemressourcen, sparen Arbeitsspeicher und wertvolle Bytes auf Ihrer Festplatte. Und falls Sie die Software behalten wollen: Ein Mausklick genügt, und das Programm verbleibt auf der Festplatte.

Bestellen rund um die Uhr:
Tel.: (0211) 9331-400, Fax: (0211) 9331-399

DATA BECKER

Flügellahm

Nicht jedem tollen Spiel folgte ein tolles Buch. Jim Murdochs Adaption des Kampfspiels Rise of the Robots liest sich wie Hackfleisch (erhältlich nur in Englisch), und auch die diversen *Wing-Commander*-Romane torkeln flügellahm durch spröde Wort-Konstrukte (deutsch bei Bastei/Lübbe). Ebenfalls nur auf der Insel erschien jüngst ein *Battletech*-Roman – Qualität unbekannt.



Bedingt spielenswert: Ringworld in der Software-Variante

Terry Pratchetts grandioser *Discworld*. Ähnlich wie bei "Per Anhalter durch die Galaxis" ist bei dieser Umsetzung der schräge, skurrile Humor im Spiel erhalten geblieben. Grafisch ein Augenschmaus, entführt Discworld die Spieler in die magische Scheibenwelt, die auf vier riesigen Elefanten thront und auf der Drachen ihr Unwesen treiben. Zwar werden auch hier Pratchetts Romane hauptsächlich als Stoffvorlage für Figuren und Orte benutzt, doch sowohl als Adventure als auch in puncto Atmosphäre ist Discworld überzeugend. Einen zweiten Teil kann Hersteller Psygnosis also getrost in Auftrag geben, gibt es doch in dem Romanzyklus noch genügend Stoff für witzige Dialoge und Situationen.

Der andere Weg

Bei Pratchett lohnen demnach die Bücher wie auch das Spiel, bei Ringworld ist immerhin noch das Buch ein Genuß. Wie aber sieht es aus, wenn erfolgreiche Spiele den Weg in die Literatur finden?

Mittlerweile reicht schon eine zweitklassige Rahmenhandlung, die als gefälliger CD-Füller bei fast jedem Spiel dabei ist, um eine Zweitverwertung in Buchform zu sichern. Selbst simple Actionspiele wie *Rise of the Robots* (siehe Kasten) haben so den Weg ins Bücherregeal gefunden.

Das Ergebnis der literarischen Verwertung ist jedoch nur zu oft beklagenswert. Die Autoren schustern die Rahmenhandlung zu platten Dialogen zusammen, und damit der Lesestoff die Seiten füllt, werden haarsträubende Details dazuerfunden.

Eine der wenigen löblichen Ausnahmen ist mit Sicherheit *Battle Isle*. Das Spiel war und ist einer der großen Renner auf dem Strategiesektor und mit zwei Teilen sowohl als Spiel wie auch als Roman auf dem Markt vertreten.

Der Autor Stefan Piasecki hat es verstanden, das von ihm mitgestaltete Spieldesign von Battle Isle 1 & 2 in eine größere Rahmenhandlung einzubetten, die so im Spiel nicht zu sehen war. Geht es im Spiel vor allem um das Ziehen von Kampfeinheiten, um das Gefecht zwischen Soldaten, Panzern und Flugzeugen, so verzichten die Romane fast völlig auf die malerische Beschreibung des Schlachtgetümmels.

Statt dessen widmet sich Piasecki in den Büchern den Schwierigkeiten der Energieverknappung und erzählt von den Spannungen und Intrigen, die innerhalb des drullischen Volkes bestehen, das gegen das Robot-Imperium Titan-Net kämpft. Die Charaktere sind liebevoll ausgefeilt, haben ihre "menschlichen" Schwächen und Stärken – so wird dem Leser die Identifikation leichtgemacht.

Sein schriftstellerisches Talent macht sich Piasecki nun auch für den dritten Teil der Battle-Isle-Saga zunutze, wenn auch in anderer Form: Von ihm stammt das Drehbuch zu "Schatten des Imperiums". Die Story? Dieses Geheimnis wird erst im Oktober gelüftet. ❑

msu

Die Battle-Isle-Bücher

Wir führten ein Interview mit **Stefan Piasecki**, der das Storyboard zu Battle Isle 2 entwarf, das Drehbuch zu Battle Isle 3 schrieb und Autor der Battle-Isle-Bücher "Eine Welt im Aufbruch" und "Aristos Diener" ist. Zur Zeit arbeitet Piasecki beim neuen Label Black Legend.

Wie hast Du es geschafft, aus der reinen Action des Spiels einen Roman mit richtigen Charakteren zu machen?



Bei Battle Isle war es so, daß es bereits vorher einige Kurzgeschichten gab, die aber weder verbunden, noch geordnet waren. Wer ein wenig politisch denkt, dem muß einfach klar sein, daß einem derart epischen Konflikt, wie er in Battle Isle nachgezeichnet wird, eine Vielzahl anderer Konflikte zugrunde liegen müssen.

Wird BI 3 logisch an die beiden Bücher anknüpfen können?

Das zweite Buch spielt zwar 20 Jahre vor "Schatten des Imperiums", jedoch werden hier bereits die Grundlagen für den letzten großen Konflikt gelegt. Und da ich das Drehbuch selbst geschrieben habe, wird auch alles zusammenpassen.

Was macht Dir mehr Spaß: die Arbeit an einem Spiel oder an einem Buch?

Das Bücherschreiben ist natürlich etwas ganz Besonderes. Jeder, der das einmal getan hat, weiß, daß man zwischendurch darunter leidet, die Geschichte hassen lernt. Aber am Ende fühlt man sich einfach nur glücklich, als wäre man real dafür verantwortlich, daß die Hauptpersonen ihre Probleme gelöst haben.

Es gibt immer mehr Spiele, die zu Büchern werden. Werden sich die beiden Medien immer ähnlicher?

Beide Welten haben ihre spezifischen Anforderungen. Wenn man sich die Marktakzeptanz der anderen Bücher zu Spielen ansieht, kommt man zu dem Schluß, daß jemand, der an einem solchen Projekt mitarbeitet, in beiden Welten firm sein muß, um die Vorzüge jeder Seite optimal zu einem Ganzen zu verknüpfen. Bei Battle Isle hat es geklappt.

Was wird Dein nächstes Werk sein?

Wenn man endlich selbst einer der berüchtigten Entscheidungsträger ist, stehen einem natürlich viele Wege offen. Aber auf der Computer '95 Anfang November in Köln wird sich bestimmt das eine oder andere Geheimnis lüften lassen.

Per PC durch

Herkömmliche Geschichtsbücher wirken oft spröde und farblos. Nach der Wäsche des Denklappens mit derartigen "Weißmachern" erscheint dieser oft noch viel blasser als vorher. Das muß nicht sein. Schließlich gibt es ja auch Spiele, die so etwas unterhaltsam präsentieren.

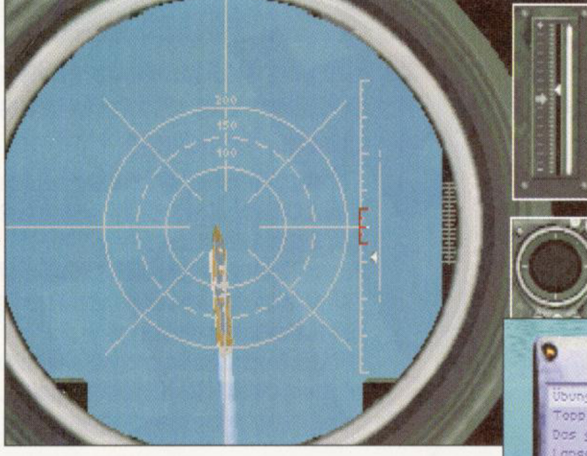
THEMA

Schon früh in der Geschichte der Computer erkannten findige Forscher, daß sich geschichtliche Ereignisse sehr gut "erspielen" lassen. Viele erinnern sich z.B. vielleicht an *Kaiser*, das sich trotz schlichter Präsentation schnell ins Herz der Hobby-Regenten spielte. Heute, im Zeitalter der multimedialen Aufklärung, lassen sich solche Themen noch mal so gut verkaufen. Wer also nicht "doom" sterben und mit viel Spaß trotzdem noch etwas lernen möchte, der ist z.B. mit der folgenden Auswahl gut bedient.

1942 Pacific Air War

Als reinrassiger Mischling entpuppt sich **1942 Pacific Air War GOLD** von Microprose. Sowohl die Strategie- als auch die Fans von Simulationen werden angesprochen. Hintergrund des ganzen bildet der Kampf der Alliierten gegen die japanischen Streitkräfte im Pazifik.

In dem Zeitraum 1942/43 gelang es den amerikanischen Truppen, den Japanern, die bis zu diesem Zeitpunkt unbezwingbar erschienen, erhebliche Verluste beizubringen. Entscheidend war vor allem der Einsatz bei den Midway-Inseln, bei dem Flugzeugträger mit ihren Staffeln die wichtigste Rolle spielten. Die Ereignisse dieser Jahre lassen sich nun in 1942 PAW geschichtlich korrekt oder wahlweise mit zufällig generiertem Verlauf nachspielen – sowohl auf Seiten der Alliierten, als auch in der Rolle der Japaner, wobei jeweils verschiedene Szenarien zur Verfügung stehen.

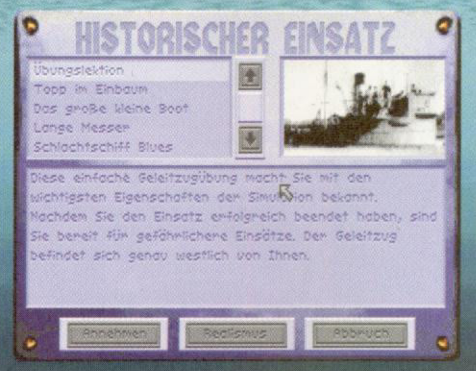


Bitte recht freundlich: ein Bomberflug bei 1942 Pacific Air War

Ungewöhnlich für ein Spiel, das in erster Linie als Flugsimulation präsentiert wird, ist die Möglichkeit, sich ausschließlich einer strategischen Aufgabe widmen zu können, dem sogenannten Flugzeugträgerkampf. Hierbei besteht die Hauptaufgabe des Spielers darin, seine Schiffe, Flugzeuge und Piloten so vorteilhaft wie möglich einzusetzen. Wer mehr auf Action steht, kann aber natürlich ganz konventionell die Rolle eines Piloten übernehmen, was hin und wieder auch während des Strategiespiels angeboten wird. Einzelmissionen stehen ebenso auf dem Plan wie auch ganze Karrieren, und in diesem Fall spezialisiert man sich auf einen "Fachbereich", z.B. Jagdflieger. Und mit einer Modem-Option kann man schließlich sogar gegen reale Gegner angehen.

Auf jeden Fall bietet das Spiel eine Menge interessantes Geschichtsmaterial wie Fotos, Filme und Karten, die den Hintergrund des Pazifikkrieges verdeutlichen – leider gibt es bisher nur eine komplett englische Fassung.

> **Wiederbelebung**
>
> Wer sich eine Karriere als Pilot bei 1942 Pacific Air War erträumt, der wird oft dadurch zurückgeworfen, daß ein abgeschossener Charakter in der Pilotenliste nicht mehr ausgewählt werden kann. Drückt man jedoch während des Absturzes <Alt-Q> und geht wieder zum DOS, bleibt der Pilot erhalten und man kann die letzte Mission wiederholen



Reine Übungssache. Aces of the Deep macht einem das Lernen leicht

Aces of the Deep

Wer bei 1942 PAW immer baden geht, sollte sich vielleicht mal als U-Boot-Kapitän versuchen. **Aces of the Deep** von Dynamix bietet da die momentan vielleicht beste Simulation. Hintergrund des Geschehens ist auch in diesem Fall der Zweite Weltkrieg. Ort und Umfeld dagegen sind etwas ganz anderes.

...die Zeit

Es geht um den Kampf der Deutschen gegen die Alliierten im Atlantik. Ziel der deutschen U-Boote war es, den Gegner an der empfindlichsten Stelle zu treffen, nämlich bei der Versorgung. Aces of the Deep versetzt Spieler in die U-Boote des Zweiten Weltkrieges. Die Aufgabe: sich daran machen, Handelsschiffe oder kleinere Kampfverbände zu versenken.

Das Spiel ist sogar in mehr als einer Hinsicht "lehrreich". So sind unter anderem auch Geometriekenntnisse gefragt (die Sache mit den Winkeln!), wenn Torpedos sicher ins Ziel geleitet oder Schiffsverbände abgefangen werden sollen. Übung macht den Meister! Auch die Instrumentierung der U-Boote wurde peinlich genau nachgearbeitet, so daß die richtigen Knöpfchen zur richtigen Zeit bedient werden wollen. Im späteren Verlauf des Spiels muß man schließlich ständig mit Luftangriffen rechnen, weil sich die Technik der Gegner, genau wie im tatsächlichen Verlauf der Geschichte, ständig weiterentwickelt. Auch in dieser Simulation können Einzelmissionen genau wie ganze U-Boot-Karrieren durchgespielt werden.

Aces of the Deep bietet U-Boot-Simulation pur. Das Gefühl der Enge und die Anspannung beim Abhören des Sonars verschlagen einem schon mal den Atem. Zusätzliches Filmmaterial zur CD-ROM-Version bringt den geschichtlichen Durch- bzw. Überblick. Allerdings erinnert Hersteller Dynamix auf einem beigelegten Blatt daran, daß U-Boot-Kriege weder Spaß machten, noch



Eine Kolonie bei Colonization kolonisiert vor sich hin

ein Abenteuer darstellten, sondern viele (unschuldige) Menschen das Leben kosteten.

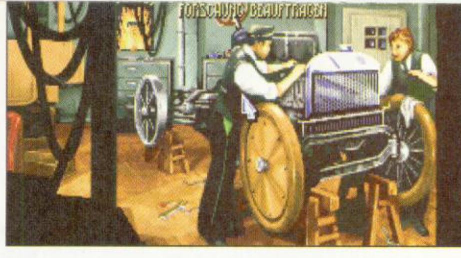
Oldtimer

Geschichte muß nicht immer Kriegsgeschichte sein. Der Drang nach Mobilität steht bei **Oldtimer** von Max Design im Vordergrund. Ausgangspunkt des Geschehens ist die Zeit, als findige Tüftler erkannten, daß sich Pferde nur schwer tunen lassen. Also mußte Geeigneteres her. Den Grundstein legte Nikolaus Anton Otto mit seinem Viertaktmotor, der wiederum die Basis für die 1885/86 von Benz und Daimler konstruierten Fahrzeuge bildete. 1899 wurde schließlich das erste Serienauto gebaut, der Victoria-Wagen.

Geschichtlich korrekt führt das Spiel vom Jahr 1886 über die Anfänge der Serienproduktion bis ins Jahr 1929. Um dieses Ziel zu erreichen, muß man in der Rolle eines Automobilpioniers erst einmal ein paar Fabriken bauen und diese mit Testwerkstätten kombinieren. In denen werden dann mit Hilfe verschiedener Motoren, Fahrwerke und Karosserien Prototypen entwickelt. Hat man

Kriegskasse

Bei Colonization kann man gleich zu Anfang alle Geldsorgen beseitigen:
- Spielstand abspeichern (Speichernummer merken!) und das Spiel beenden;
- im Verzeichnis COLONIZATION einen Diskeditor aufrufen und die Datei COLONY*.SAV laden (der Stern steht hier für die entsprechende Speichernummer minus 1 – z.B. ist COLONY00.SAV das an Position 1 gesicherte Spiel);
- die Adresse 0000:05a0 suchen und dort z.B. FFFFFF eingeben (das entspricht 16,7 Millionen harten Talern, wenn das gesicherte Spiel wieder geladen wird).



Die Entwicklung neuer Prototypen ist bei Oldtimer von entscheidender Bedeutung, ...



... was sich dann auch positiv auf die Bekanntheit auswirkt

ein besonders schnittiges Modell entworfen, schickt man es in die Serienproduktion. Das mit dem Verkauf gescheffelte Geld steckt man wieder in die Entwicklung und den Ausbau des Unternehmens, um später völlig unabhängig produzieren zu können.

Überaus interessant ist auch die Möglichkeit, Rennen zu fahren, um so – im Falle eines Sieges – mit dem Erfolg kräftig Werbung zu machen. Trotzdem ist es kein einfaches Unterfangen, in der jungen Automobilbranche eine führende Position zu übernehmen, denn auch die Konkurrenz fährt einen heißen Reifen.

Die Bedienung des Spiels ist klar und einfach, und das Vergnügen wird mit reichlichen Mengen historischen Filmmaterials kräftig unterstützt. So ziemlich alles wird mit kleinen Schwarzweißfilmchen unterlegt, die für die typische "Klamottenkisten"-Atmosphäre sorgen. Das ist spielerisch und geschichtlich sicherlich nicht nur für Mantafahrer interessant – boah ey.

Colonization

Ein besonders komplexes Spiel, das wieder einen völlig anderen Aspekt der Geschichte beleuchtet, ist **Colonization** von Microprose. Den Hintergrund der Simulation bildet die Besiedlung Amerikas.

Nach der (Wieder-)Entdeckung des Kontinents durch Kolumbus begannen vier Nationen, das Land



Colonization bietet viele Möglichkeiten für Hobby-Eroberer

untereinander aufzuteilen. Die Spanier taten sich mit ihren Konquistadoren als erbarmungslose Eroberer hervor, während die Engländer zunächst vor allem Piraterie in spanisch kontrollierten Gebieten betrieben. Die Franzosen quartierten sich im heutigen Kanada ein und suchten zeitweise die Kooperation mit den Indianern, und die Holländer schließlich taten sich im (See-)Handel mit allen anderen Gruppen hervor.

Man ist nun dazu berufen, eine dieser Nationen zu Ruhm, Ehre und Moneten zu verhelfen. Ihren jeweiligen Prioritäten entsprechend, gelten auch für die Wahl einer passenden Strategie unterschiedliche Voraussetzungen. Wichtig ist vor allem die vernünftige Organisation der Tätigkeiten. Will man zum Beispiel den Rothäuten Feuerwasser verkaufen, dann sollte man sie lieber nicht bekriegen. Auf der anderen Seite kann zuviel Goodwill auch ein Handicap sein, denn eine Siedlung, die ständig von Indianern überfallen wird, erweist sich ebenfalls als nicht rentabel. Jede Aktion muß also sorgfältig abgewogen werden, denn alles hat weitreichende Auswirkungen auf den späteren Spielverlauf.

Glücklicherweise ist Colonization ein Was-wäre-wenn-Spiel und animiert zum Ausprobieren verschiedener Möglichkeiten. Der besondere Reiz des grafisch eher schlichten Spiels besteht darin, daß man die Geschichte nicht nur nachspielen, sondern im Rahmen des Spiels auch verändern kann. Holländisch als Weltsprache? Eine indianisch-französische Mischkultur? Vieles ist möglich, und man verschafft sich einen tiefen Einblick in die Art und Weise, wie kleine Entscheidungen große Auswirkungen haben können.

Colonization wird durch seine fast unbegrenzten Möglichkeiten zur Erschaffung einer mächtigen Nation zum äußerst interessanten Produkt. Die Befehlsoberfläche ist einfach und übersichtlich gestaltet und geizt auch nicht mit Onlinehilfen. Weil alles in Deutsch abläuft, finden sich Spieler aller Altersgruppen sehr gut zurecht.

Christoph Kolumbus

Christoph Kolumbus von Software2000 scheint auf den ersten Blick nahezu das gleiche wie Colonization zu bieten. Tatsächlich stimmt der geschichtliche Bezug vollkommen überein, aber bei genauerem Hinsehen entdeckt man entscheidende Unterschiede im Spiel.

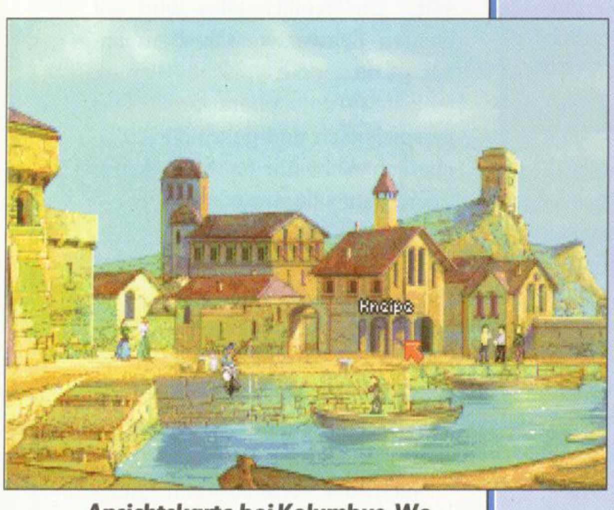
Eindeutige Schwerpunkte von Christoph Kolumbus sind der Seehandel und die Aufstellung schlagkräftiger Armeen. So stehen im Laufe der Spielzeit schließlich zwölf verschiedene Schiffstypen zur Verfügung, die den historischen Vorbildern entsprechen und ausführlich vorgestellt werden. Von der wendigen Pinasse bis zum Linienschiff (umgebaute Kriegsgaleone) ist alles vorhanden, was das Herz strebsamer Seefahrer hüpfen läßt. Auch armeetechnisch wird mehr als bei Colonization geboten, um sich gegen andere Kolonialmächte zu verteidigen.

Überhaupt hat man hier mehr Wert auf Details gelegt – vor allem, was die Schiffahrt betrifft. So muß eine Mannschaft erst rekrutiert werden, und es sollte sorgfältig in die Ausrüstung investiert werden, damit Schiffe im Falle eines Falles auf hoher See repariert werden können. Für genügend Nahrung ist ebenso zu sorgen wie für entsprechende Handelsware.

Christoph Kolumbus ist also trotz Ähnlichkeiten mit Colonization ein eigenständiges Spiel. Leider gibt es ein paar Fehler. Das Handbuch z.B. läßt sich kaum als solches bezeichnen, und mangelhafte Soundeffekte hinterlassen einen zwiespältigen Eindruck. Gut dagegen ist die Musik der CD-ROM-Version, die vom einschlägig erfahrenen Chris Hülsbeck stammt.

Legions

Legions von Mindscape geht in der Geschichte wesentlich weiter zurück. Daß die Perser nicht immer nur Teppiche hergestellt haben und die Babylonier nicht nur Türme



Ansichtskarte bei Kolumbus. Wo der wohl gerade steckt?

Kleines Geschichtsalphabet

Spiele mit historischem Hintergrund drehen sich oft auch um Begriffe, die heutzutage nicht mehr allzu geläufig sind. Eine kleine Auswahl zeigt, daß man durchaus auch etwas dazulernen kann, wenn man spielt.

Dampfwagen: erstes Fahrzeug mit Eigenantrieb. 1770 von Joseph Cugnot gebaut.

Fat Boy: verniedlichende Bezeichnung für die Atombombe, die über Nagasaki abgeworfen wurde.

Kaleun: So wurden die U-Boot-Kommandanten im Zweiten Weltkrieg genannt. Ursprünglich war's eine Abkürzung von "Kapitänleutnant".

Kaperbrief: die von der jeweiligen Regierung in der Zeit der Eroberung erteilte Erlaubnis, jegliche Schiffe des Gegners zu plündern, ohne im eigenen Land mit Strafe rechnen zu müssen.

Konquistador: spanisch für Eroberer. Die Konquistadoren zeichneten sich durch enthusiastischen Militärgeist aus und führten vernichtende Feldzüge gegen viele Ureinwohner Amerikas.

Patrizier: eine Adelsklasse im römischen und später im byzantinischen Reich des 6. Jahrhunderts. Vom Mittelalter bis in die Neuzeit auch die Bezeichnung für die Gilde reicher Kaufherren im Seehandelsgeschäft.

bauten, läßt sich anhand dieses Strategicals gut nachvollziehen. Das Spiel widmet sich der Epoche von 1200 v. Chr. bis ins Jahr 1500 n. Chr. In diese Zeit fielen Aufstieg und Fall verschiedener Reiche und Weltreiche wie Ägypten, Assyrien, Babylon usw. bis hin zum römischen Imperium.

Nach dem Start bietet sich die Möglichkeit, einen bestimmten Abschnitt der Epoche auszuwählen oder ein Zufallsspiel zu starten, bei dem die Anzahl an Imperien und der Schwierigkeitsgrad frei einstellbar sind. Entscheidet man sich für ein historisches Spiel, so sind diese Faktoren zum Teil bereits vorgegeben. Auch gilt es dann, ein bestimmtes Spielziel zu erreichen, wie z. B. die Eroberung von fünf Hauptstädten.

Hat man seine Wahl getroffen, geht es daran, Truppen zu organisieren und zu trainieren, die Wirtschaft anzukurbeln und Kontakte mit anderen Nationen aufzunehmen. Man muß oder sollte dabei nicht immer gleich einen Krieg vom Zaun brechen, denn diplomatische Beziehungen bringen oft wesentlich mehr Vorteile.

Und Krieg ist nicht gleich Krieg. Statt mit Waffengewalt lassen sich Widersacher unter Umständen auch mit Handelssanktionen in die Knie zwingen, z.B. mit drastischen Preiserhöhungen, wenn man einen Markt monopolartig beherrscht. Auch kleine Geschenke sichern häufig den dringend benötigten Frieden oder stellen ihn wieder her.

Legions ist ein unkompliziertes und dennoch geschichtlich interessantes Spiel, das einen beachtlichen Zeitraum behandelt und dank Modemfunktion im Mehrpersonenspiel noch ein bißchen mehr Realitätsnähe beschert. Als Windows-Spiel bietet Legions außerdem eine umfangreiche Onlinehilfe. Demnächst erscheint eine deutsche Version. ❑

Thorsten Becker/sma

Erlebter Geschichtsunterricht in ausgewählten Computerspielen

Produkt	Hersteller/ Anbieter	Preis	Thema
1942 Pacific Air War	Microprose	ca. 90 DM	Seegefechte zwischen Alliierten und Japanern im Pazifik zwischen 1942 und 1944
Aces of the Deep	Sierra/ Dynamix	ca. 90 DM	U-Boot-Krieg der Deutschen gegen die Alliierten im Zweiten Weltkrieg
Oldtimer	Max Design	ca. 85 DM	die Automobilgeschichte von 1886 bis 1929
Colonization	Microprose	ca. 85 DM	Kolonisation Amerikas von 1492 bis zum Unabhängigkeitskrieg 1767
Christoph Kolumbus	Software2000	ca. 85 DM	Entdeckungsreisen in die "Neue Welt" zwischen 1492 und 1789
Legions	Mindscape	ca. 70 DM	die Bemühungen verschiedener Völker um die Vormachtstellung in der "Alten Welt" zwischen 1200 v. Chr. und 1500 n. Chr.

Sommerflaute

Erstens kommt es anders, zweitens als man denkt! Kurz vor Herbstbeginn ist der Spielemarkt doch noch ins Sommerloch gerutscht, und die Ausbeute der Neuerscheinungen fiel entsprechend mager aus. Tröstlich bleibt, daß nur die Quantität, nicht aber die Qualität betroffen war. Und endlich sind einige der Titel da, auf die wir alle schon seit Monaten warten. **Command & Conquer** von Westwood zum Beispiel: Das Strategiespiel aus dem Hause Westwood war das lange Warten aber auch wert. Wem angesichts von bereits veröffentlichten Screens schon das Wasser im Munde zusammengelaufen ist, der darf sich jetzt einen Biß ins Vollprodukt erlauben (nur nicht wörtlich nehmen!) und wird bestimmt nicht enttäuscht. Zweitens sind da zwei bärenstarke Fortsetzungen früherer Hits: **Simon the Sorcerer** ist wieder da, und man mag kaum glauben, mit wieviel Liebe selbst zur kleinsten Kleinigkeit die Entwickler am Werke waren. Und Roger Wilco, Hausmeister und oft verhinderter Held des Universums, schwingt sich in **Space Quest VI** wahrhaftig zu neuer Höchstform auf. Da bleibt kein Raumschiff staubig – garantiert!



Command & Conquer

Simon the Sorcerer



Space Quest VI

Durchaus fein sind auch **Tyrian**, ein neues Shareware-Ballerspiel aus dem Hause Epic MegaGames, und Codemasters' **Micro Machines 2**, beide gut genug, um Action-Freunde davon abzuhalten, noch ein paar Tage lang die Sommersonne zu genießen. Außerdem gibt's noch was ganz Besonderes, nämlich ein Entwicklungssystem für 3D-Spiele: **GCS 3D** kommt komplett mit Demos in der Art von hierzulande indizierten Ballergames, aber phantasiebegabte Tüftler kriegen damit locker auch Adventures oder Solo-Rollenspiele hin. Und schließlich werden schon wieder eine ganze Reihe neuer Hits angekündigt, **Ascendancy** etwa, ein Weltraum-Evolutionsspiel vom Feinsten, **Fade to Black**, ein Nachfolger für das phantastische *Flashback*, oder **Battle Isle 3** – diesmal unter Windows. Worauf warten wir also noch? Spielen wir die Hits von heute, und freuen wir uns auf die von morgen.

Tyrian



Micro Machines 2

Auf einen Blick

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.


ein gutes Spiel. Das Produkt hält, was es verspricht. Genre-Fans sind auf jeden Fall gut bedient.


ein herausragendes Spiel. Man sollte es unbedingt gespielt haben. Es kann auch denjenigen gefallen, die dem jeweiligen Genre zwiespältig gegenüberstehen.


vom Kauf dieses Produkts muß abgeraten werden. Entweder wird zu wenig Spiel geboten, oder schwere technische Mängel machen jeden Spaß zunichte.


das Spiel kommt auf CD-ROM


das Spiel kommt auf (3,5-Zoll-)Disketten

das Spiel läuft unter Windows


das Spiel wurde nicht von der gesamten Redaktion geprüft


das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt

Grafik und Sound werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.

Alle Spiele getestet auf: Gateway 2000/P5

Ace of Cards



Kartenspielsimulation, ca. 60 DM, Hersteller: Capstone/US Gold, Muster von: Selling Points

Kompilation mit zwölf in Deutschland weitgehend unbekannten Kartenspielen von Cribbage bis Spades. 18 verschieden starke Spielpartner stehen zur Auswahl. Nicht uninteressant.

Systemanforderungen: 386/33, 4 MB RAM, VGA

Atlas



Managementsimulation, ca. 80 DM, Hersteller: Artdink/Sunflowers, Muster von: Bomico

In der Zeit der Entdecker versucht ein portugiesischer Handelsherr, den eigenen Wohlstand zu mehren und zur Erforschung der unbekannten Welt beizutragen. Das durchaus interessante Thema leidet ein wenig an einer eigentlich nicht mehr zeitgemäßen Aufmachung.

Systemanforderungen: 386DX/25, 4 MB RAM, VGA, ca. 8 MB auf Festplatte

mehr auf S. 74

Chess Challenge



Schachspiel, ca. 60 DM, Hersteller: Capstone/ U.S. Gold, Muster von: Selling Points

Geboten werden unter anderem verschiedene Schwierigkeitsstufen, Eröffnungsbibliothek, 3D- und 2D-Perspektive sowie Replay- und Review-Optionen. Außerdem dabei: *Terminator 2 Chess Wars*, bei dem Figurenschlagen in animierten Sequenzen zum echten Fight wird. Gelegenheitsspieler dürfen ruhig zugreifen.

Systemanforderungen: 386/33, 5 MB RAM, SVGA, 5 MB

USK-Altersempfehlung: ab 12

Auf einen Blick

Combat Air Patrol



Kampfflugsimulation, ca. 90 DM, Hersteller/ Muster von: Psygnosis

Was während des Golfkriegs im Fernsehen zu sehen war, darf jetzt am Computerbildschirm noch einmal nachgespielt werden: die Angriffe amerikanischer F/A-18 Hornets und F-14 Tomcats auf irakische Bodenziele. Gähn!

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 17 MB auf Festplatte




☛ mehr auf S. 108

Command & Conquer



Strategie, ca. 120 DM, Hersteller: Westwood, Muster von: Virgin

Gegen Ende des 20. Jahrhunderts entbrennt der weltweite Kampf um einen neuentdeckten Rohstoff. Das phantastische Strategiespiel macht Spieler zu Chefs einer Eingreiftruppe, die das Schlimmste verhüten soll.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, Maus, ca. 30 MB auf Festplatte




☛ mehr auf Seite 64

Doppelkopf f. Windows



Kartenspielsimulation, ab 29 DM, Hersteller/ Muster von: Tier Zwo Verlag

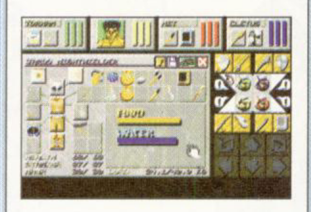
Die Umsetzung des beliebten Kartenspiels glänzt durch Optionen, die den Großteil aller bekannten Spielvarianten berücksichtigen. Die grafische Darstellung könnte besser sein, aber das tut dem Spielspaß keinen Abbruch.






☛ mehr auf Seite 78

Dungeon Master 2



Rollenspiel, ca. 120 DM, Hersteller: Interplay, Muster von: Acclaim

In der Fortsetzung eines Rollenspielklassikers warten die Abenteuer nicht mehr ausschließlich in Dungeons, sondern auch in umfangreichen Teilen der Oberwelt. Empfehlenswert für Fans.

Systemanforderungen:
386/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



☛ mehr auf Seite 72

USK-Altersempfehlung: ab 6

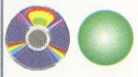
Fuzzy's World



Shareware-Kompilation, 5,95 DM, Hersteller/ Muster von: CDV

Fuzzy's World ist ein verrücktes Minigolfspiel im Weltraum, dazu gibt's neun weitere Shareversionen aktueller Spiele wie Black Rein, Airstrike, Creep Clash und Kokoi. Empfehlenswert.

Systemanforderungen:
386SX/25, 4 MB RAM, VGA



GCS 3D



Spiele-Entwicklungssystem, ca. 190 DM, Hersteller: Pie in the Sky, Muster von: Jürgen Egeling Computer

GCS 3D bietet alles, was notwendig ist, um selbständig ablaufende 3D-Dungeon-Spiele zu kreieren. Als Muster sind einige Games von der Sorte dabei, die hierzulande regelmäßig indiziert werden. Die Ergebnisse eigener Kreativität müssen dagegen nicht blutig sein.

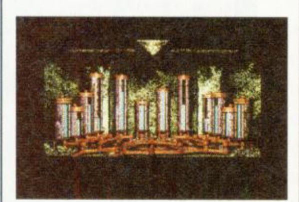
Systemanforderungen:
386SX/25, 4 MB RAM, VGA, ca. 3 MB auf Festplatte



☛ mehr auf Seite 80

Auf einen Blick

Jewels of the Oracle



Denkspiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Discis/Navigo

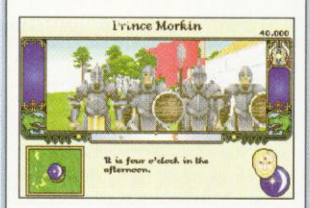
24 Knobelspiele mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad sind in eine lasche Hintergrundstory verpackt. Liebevoll gezeichnete SVGA-Grafiken und esoterischer Sound machen das Spiel à la *7th Guest* dennoch vergnüglich.

Systemanforderungen:
486/33, 4MB RAM, SVGA



☛ **mehr auf Seite 81**

Lords of Midnight



Strategiespiel, ca. 130 DM, Hersteller: Domark, Muster von: Microprose

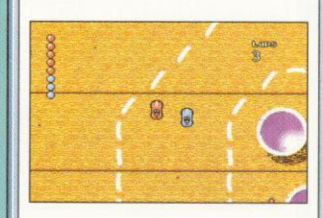
In einem mittelalterlichen Fantasy-Reich versucht man, eine Allianz zu schmieden, um dem Bösen wirksam entgegenzutreten. Das Spiel selbst kann leider nicht halten, was liebevolle Grafik und sorgfältige Ausführung versprechen.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 4 MB RAM, VGA




☛ **mehr auf Seite 68**

Micro Machines 2



Reaktionsspiel, ca. 90 DM, Hersteller: Codemasters, Muster von: Softgold

Miniaturisierte Rennwagen heizen um die Wette über Schreibtische oder durch Sandkästen, Spieler sehen und steuern das ganze aus der Vogelperspektive. Trotz umständlichster Konfiguration und verzwickter Steuerung ein schönes Spiel.

Systemanforderungen:
386DX/33, 2 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



☛ **mehr auf Seite 70**

Mirage



Adventure, ca. 140 DM, Hersteller: Atlantis Interactive, Muster von: CDV

Die Suche nach einem entführten Mädchen spielt im Wilden Westen. Surrealistische Grafiken und angenehme Soundkulisse stehen in krassem Gegensatz zum langweiligen Gameplay, das sich nahezu ausschließlich auf das Absuchen von Räumen und das Betrachten von Videoclips beschränkt.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, VGA
Doublespeed-Laufwerk, Maus





☛ **mehr auf S. 100**

EINE SCHRECKLICH NETTE RED.











Auf einen Blick

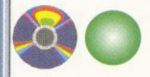
Die Monats-CD-ROM Juli '95



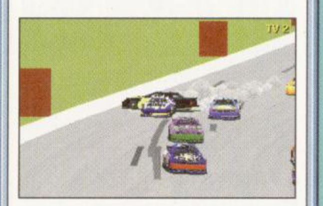
Shareware-Kompilation, 29,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV

Die Monats-CD enthält ca. 860 aktuelle Sharewareprogramme, darunter viele Spiele. Als Bonus gibt es die Vollversion des Grafik-Rollenspiels "Darkside of the Sun". Lohnt sich.

Systemanforderungen:
386SX/25, 4 MB RAM, VGA



NASCAR Racing Track Pack



Data-CD (NASCAR Racing), ca. 60 DM, Hersteller: Papyrus Software, Muster von: Virgin

Sieben neue Tracks für eine der bekanntesten Autorennserien Amerikas ergänzen die bisher beste Rennsimulation für den PC. Variationsreiche Ovale sowie ein weiterer Straßenkurs sind im Programm enthalten.

Systemanforderungen:
486/66, 4 MB RAM, VGA, Hauptprogramm NASCAR-Racing



mehr auf S. 16

Nectaris



Strategiespiel, ca. 60 DM, Hersteller: Hudson Soft/Sunflowers, Muster von: Bomico

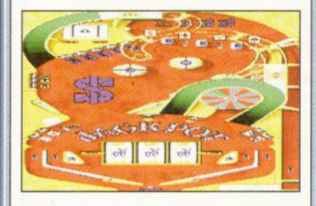
Militärisches Strategiespiel, bei dem zwei bis vier Spieler (Computergegner) gegeneinander antreten. Das Spiel wurde auf der PC-Engine zum Klassiker und ist nun für PC umgesetzt worden. Wer das Genre mag, wird auch Nectaris mögen.

Systemanforderungen:
386/25, 4 MB RAM, VGA



mehr auf S. 41

Pinball Mania



Flippersimulation, ca. 90 DM, Hersteller/Muster von: 21st Century Entertainment

Vier Flippertische treten die Nachfolge von *Pinball Fantasies* an. Grafik und Sound sind nur zum Teil gut, Flipperfreunde kommen trotzdem auf ihre Kosten. Eine DOS-Version gibt's für ca. 80 DM.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, Doublespeed-Laufwerk, VGA

USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Powerhouse



Managementsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Selling Points

Ähnlich wie bei Sim City muß die Energieversorgung einer Spielwelt gesichert werden. Das Wirtschaftsspiel zum Thema Energiegewinnung könnte ein Hit sein, wären da nicht zahlreiche schwerwiegende Bugs.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, SVGA



mehr auf Seite 77

Shanghai Great Moments



Denkspiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Activision

Die Solitärvariante einer chinesischen Mischung aus Brett- und Kartenspiel glänzt in dieser Umsetzung mit humorvollen Animationen der einzelnen Spielsteine.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk



mehr auf Seite 85

Auf einen Blick

Simon the Sorcerer 2



Adventure, ca. 120 DM, Hersteller: Adventure Soft, Muster von: Sunflowers/Bomico

Der kleine Zauberlehrling Simon in einem neuen Fantasy-Adventure. Erstklassige Grafiken und tolle Sounds ergänzen die lachmuskelstrapazierende Story.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk



☛ **mehr auf Seite 66**

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

Solitaire Deluxe for Windows



Kartenspielsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Interplay, Muster von: Acclaim

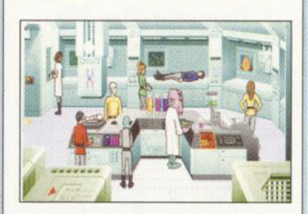
Zwei Dutzend Patiencen für diejenigen, denen das mit Windows ausgelieferte Spiel nicht mehr genügt. Gute Grafik, sehr gutes Gameplay und die ausführliche Erklärung der Spielregeln rechtfertigen für Fans allemal einen Blick.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

Space Quest VI



Adventure, ca. 130 DM, Hersteller/Muster von: Sierra/Coktel Vision

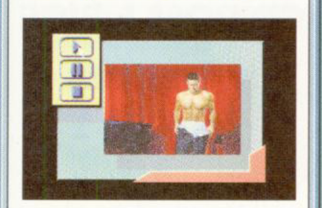
Roger Wilco kämpft nicht nur gegen fremde Mächte, sondern auch gegen die Ignoranz der eigenen Vorgesetzten. Das neueste Abenteuer aus der immer noch phantastischen Serie kann wahlweise unter DOS oder Windows installiert werden.

Systemanforderungen:
468/25, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk, 5 MB auf Festplatte



☛ **mehr auf S. 104**

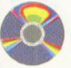
Strip-Poker pro



Kartenspielsimulation, ca. 90 DM, Hersteller: Titus, Muster von: FDS Software

Hier wird um Kleidungsstücke gepokert; die Computergegner legen in Videoclips ab. Neben drei jungen Damen stehen auch zwei Männer aus der Reihe "Macho&Co" als Gegner zur Verfügung. Ein Brüller ist das, was "Mann" unten drunter trägt, ansonsten schweigt des Sängers Höflihkeit.

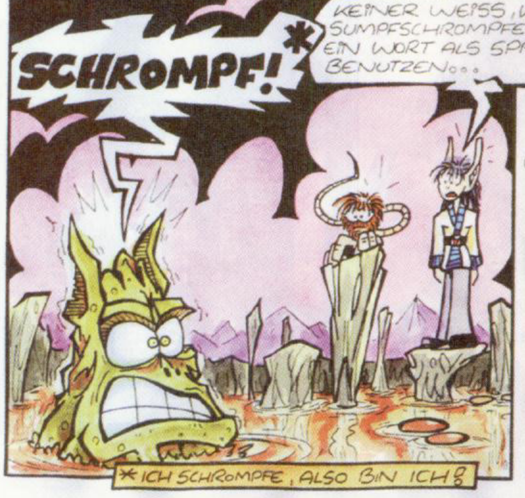
Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk

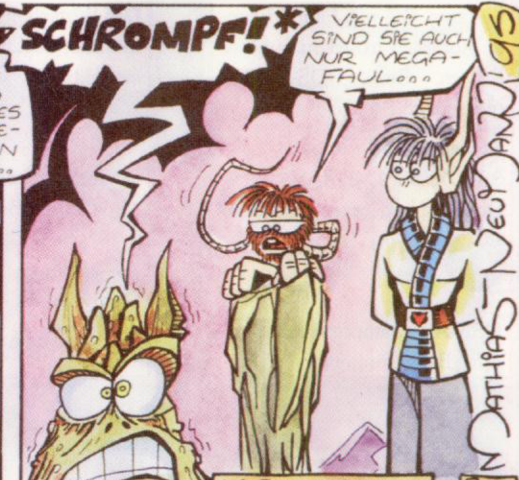
USK-Altersempfehlung: ab 16

MATHIAS NEUMANN









Auf einen Blick

Tyrian



Ballerspiel, Shareware, Hersteller/Muster von: Epic MegaGames

In über 30 Levels darf nach Herzenslust alles beschossen werden, was auf dem Bildschirm kreucht und fleucht. Das exzellente Bildschirm-Scrolling, die herausragende Grafik, die auf dem Pentium noch einige Extras serviert, sowie eine reichhaltige Waffenauswahl und klasse Soundeffekte machen das Spiel zum Muß für Genre-Freunde.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB, VGA



☛ mehr auf Seite 76

Ultimate Backgammon



Brettspielumsetzung, ca. 60 DM, Hersteller: Capstone/ US Gold, Muster von: Selling Points

Backgammon-Simulation mit zahlreichen Möglichkeiten: Mensch gegen Mensch oder Computergegner, Turnier-Modus, Netzwerkoption und ein Trainingslevel für Anfänger. Ein vergleichsweise preiswerter Ersatz, wenn Partner fürs "echte" Spiel fehlen.

Systemanforderungen:
386/25, SVGA, 4 MB RAM



Urmel's Filmstudio



Animationsprogramm, ca. 120 DM, Hersteller: Sunflowers, Muster von: Bomico

Mit diesem Programm dürfen (nicht nur) Kinder eigene Zeichentrickfilme herstellen. Zahlreiche Funktionen erleichtern die Arbeit; inkl. Mikrophon

Systemanforderungen:
386/25, 4 MB RAM, SVGA, CD-ROM-Laufwerk mit Audioanschluß, ca. 8 MB auf Festplatte



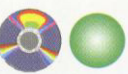
Virtua Chess



Schachspiel, ca. 120 DM, Hersteller: Titus, Muster von: FDS Software

Das französische Produkt in englischer Sprache bietet nichts, was es über ähnliche Produkte hinaushebt. Die "virtuelle" Anzeige des Bretts ist vollkommen unübersichtlich, und nur in der 2D-Ansicht ist ein vernünftiges Spiel möglich. Weniger empfehlenswert.

Systemanforderungen:
386SX/16, 4 MB RAM, VGA, ca. 1,2 MB auf Festplatte



Die nächste PC Spiel erscheint am

13. September 1995.

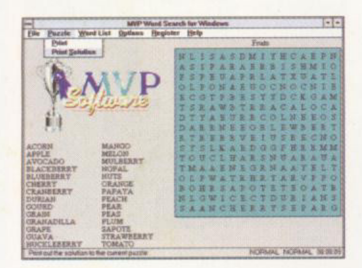


Anzeigenschluß für die PC Spiel 11/95 ist der *30. August 1995.*



Bill Clinton würde sich seine PC Spiel auch nach Hause bringen lassen...
...warum Ihr nicht ???
9/95 September
Rattenscharf! Unser neues Windows-Menü
Spielemagazin, das viel bietet
TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388
DM 9,80
PC Spiel mit CD-ROM
Schrill, schräg, kultig
Simon the Sorcerer 2
Endlich da: Der Strategie-Hammer von Westwood
Command & Conquer
Zusätzlich auf der PC-Spiel-CD
12 Top-Demos, 12 Shareware-Hits
Exklusiv in PC Spiel: Klik&Play-Kurs
In 30 Minuten zum eigenen Spiel
Für nur 109 DM
im Jahr bekommt Ihr jeden Monat das Neueste aus der Spielewelt frei Haus.
Benutzt die Bestellkarte im Heft, oder sendet uns ein Fax: 05651/9796-44
TRONIC VERLAG GMBH & CO.KG
PC Spiel erscheint im TRONIC-Verlag, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51/97 96 19, Fax: 0 56 51/97 96 44

ler Buchstaben, in denen eine Reihe von Begriffen versteckt ist. Senkrecht, waagerecht und diagonal, vorwärts und rückwärts muß im Buchstabensalat geforscht werden,



damit keines der verborgenen Wörter unentdeckt bleibt. **MVP Word Search** ist ein Generator für diese Art von Rätseln, die aus den jeweiligen Begriffen stets in neuer Zusammenstellung entworfen werden. Die Ergebnisse lassen sich genau wie die Lösungen auf Wunsch auch ausdrucken; ein Editor erlaubt die Eingabe eigener Begriffe.

Shareware; Registrierung: 19,95 DM, Autor: Craig Kellog; Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA

System-Hinweise

Die Programme benötigen bei der Installation auf Festplatte teilweise nicht unerheblichen Speicherplatz. Stellt daher vor einer Installation von Spielen oder Demos sicher, daß Eure Festplatte noch über den entsprechenden freien Platz verfügt. Rund 15 MB sollten schon noch frei sein.
Damit man die CD der PC SPIEL nutzen kann, sollte ein Rechner folgende Mindestkonfiguration besitzen:
386SX/25 MHz mit 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Laufwerk, DOS 5.0 oder höher, VGA-Karte. Bitte beachtet, daß einzelne Programme möglicherweise einen noch schnelleren Rechner bzw. mehr Speicher benötigen und unter Umständen bei der beschriebenen Minimalkonfiguration nicht lauffähig sind.

Hot Games

Nein, keine Angst, das ist kein Ausrutscher in das Nachtprogramm einschlägiger Privatsender. Es ist einfach ein Versuch, möglichst knapp zu umschreiben, was Ihr in diesem Monat auf der CD findet. Wir haben für Euch wieder gesammelt, was das Zeug hält: Neben den Rennern in der Demo-Abteilung haben wir diesmal echte Superprogramme aus der Shareware frisch auf die Silberscheibe gebannt. Ach ja, und es erwartet Euch – tatatataaaa! – unsere neue Oberfläche für Windows, mit News, Tests, Feedback und allem, was die letzten vier Wochen sonst noch an interessanten Inhalten brachten. Bevor es richtig losgeht, noch ein kleiner "Pannendienst": Das auf unserer letzten CD vorhandene Vollspiel "Ishar II" hatte einen enormen Schönheitsfehler. Es fehlten nämlich die Codes für die Abfrage. 1.) Asche über unser Haupt, 2.) findet Ihr die fraglichen Paßwörter auf der CD im Magazin-Teil.

So, jetzt noch ein paar Hinweise, und dann geht's richtig los:

- Voraussetzung für die PC-Spiel-CD ist ein CD-ROM-Laufwerk in Euerem PC. Steckt bitte nicht die CD in das Diskettenlaufwerk ...
- Die CD läuft nicht von selbst an, ein bißchen was müßt Ihr schon tun: Unter Windows startet Ihr das PC-Spiel-Startprogramm über den Datei-Manager, im DOS wechselt Ihr für die Installation der Programme auf das CD-Laufwerk und startet den "Installer" mit X:>PC-SPIEL.BAT
  wobei das "X" für den Laufwerksbuchstaben Eures CD-ROM steht.
- Startet den DOS-Installer NICHT unter Windows, das kann zu Fehlern führen, bis hin zu Datenverlusten!!!

Flott gebastelt ist halb gelesen

Zu einer CD gehört ein schnuckeliges kleines Begleitheftchen. Da paßt viel rein, und wir haben Euch ja auch viel mitzuteilen. Damit Ihr nun nicht ganz untätig dasitzen müßt, gibt es das Einlegeheftchen für die CD-Box sozusagen als Bausatz: Zuerst müßt Ihr den Comic und diese Doppelseite aus dem Heft herauslösen. Anschließend faltet Ihr am Heftfalz, dann an der Falzlinie und abschließend noch einmal so, daß Ihr das fertige Heftchen in der Hand habt. Der Beschnittrand mit der Falzung unten wird fein säuberlich abgeschnitten, und am Schluß trennt Ihr mit einem Messer noch die Falzkanten vorn auf. Vielleicht noch zwei Heftklammern durch den Rücken – fertig ist das PC-SPIEL-Einlegeheftchen, passend für handelsübliche CD-Boxen!

Falzlinie



Monty Python's Complete Waste of Time

Und noch etwas zum Thema Gags: Die **Complete-Waste-of-Time**-Demo zeigt Euch das, was die englische Komiker-Truppe in den sechziger und siebziger Jahren am besten konnte: puren Unsinn unter die Leute bringen. Ansehen und lachen heißt das Rezept.
Info: 7th Level

Die Total Verrückte Rallye

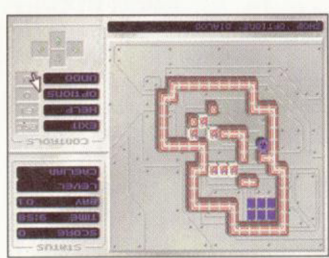
Blue Byte hat den Computer als Brettspieltisch neu entdeckt: Das "Würfelspiel" **Die Total Verrückte Rallye** ist ein Gesellschaftsspiel für bis zu acht Mitspieler, die eine Rallye mit einer Reihe verschiedener Fahrzeuge durchführen müssen – und zwar quer durch Europa und nur in Oldtimern (Autos und Flugzeuge). Wer als erster im Ziel ist, darf sich auf einige Überraschungen gefaßt machen. In der Demo ist das Spielen auf eingeschränktem Raum möglich, lest bitte dazu die Handbuch-Texte.
Info: Blue Byte



Shareware (DOS)

Cargo Bay

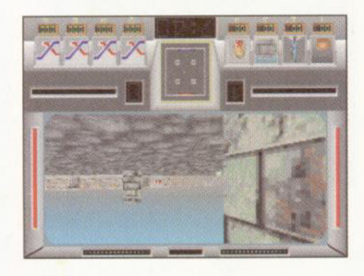
Cargo Bay präsentiert die alte Kistenschieber-Idee aus *Sokoban* im neuen Gewand. Sechs ehemals verfeindete Rassen aus verschiedenen Teilen der Galaxie haben in ferner Zukunft Frieden geschlossen und



eine gemeinsam genutzte Raumstation errichtet. Doch immer noch gibt es einige, denen das neue Miteinander nicht gefallen will. Verschwörer plazieren überall in der Station Explosivkörper, die nur entschärft werden können, wenn es dem Spieler gelingt, sie Stück für Stück in speziell dafür eingerichtete Sicherheitszonen zu transportieren.
Shareware; Registrierung: 19,95 $; Autor: Cytherean Adventures; Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA

Cyber Puck

Endlich mal eine neue Idee für die Sorte von 3D-Engine, die sonst nur brutale Ballergames hervorbringt. **Cyber Puck** dreht sich um einen



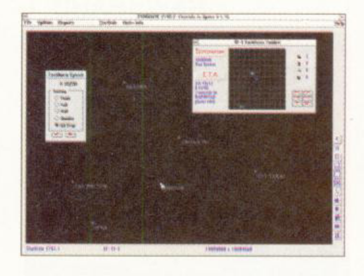
Sport der Zukunft: Zwei Kontrahenten versuchen auf verschiedenen Spielfeldern mit Hilfe ihrer Gleitfahrzeuge, den Puck aus dem Titel ins gegnerische Tor zu befördern. Bodychecks sind erlaubt, aber das ist schon das Härteste, was geboten

- Unsere CD durchläuft vor dem Mastering mehrere Viren-Scans. Absolute Sicherheit gibt es nie, aber wir tun unser möglichstes, um Viren von der CD fernzuhalten. Einige Viren-Scanner arbeiten etwas zweifelhaft und melden Virenbefall, obgleich sie oft nur virentypische Code-Folgen in ganz normalen Dateien entdeckt haben. Wenn Ihr Euch nicht sicher seid, dann holt Euch einen zweiten Viren-Checker hinzu. Die Redaktion nimmt darüber hinaus Meldungen über Virenbefall sehr ernst und reagiert sofort.
- Die meisten Spiele benötigen alles, was ein PC an Ressourcen bieten kann. Also entfernt nach Möglichkeit vor dem Start des entsprechenden Spiels alle nicht benötigten Treiber, TSR-Programme und andere Speicherfresser. Außerdem sollten mindestens 4 MB RAM vorhanden, im unteren Bereich sollten mindestens 570 KB RAM frei sein.
- Habt Ihr Probleme mit der Grafik (Streifen, Flimmern etc.), dann sind in der Regel spezielle Grafikroutinen schuld, die vom jeweiligen Programm benutzt werden. In diesem Fall solltet Ihr einen Uni-VESA-Treiber einsetzen (gibt es z.B. in der Shareware). Sollte der Monitor nach dem Start eines Spiels laute Pfeiftöne von sich geben, so schaltet ihn so schnell wie möglich aus, sonst droht die Zerstörung der elektronischen Schaltungen.
- Falls alles nichts hilft und die entsprechende Demo oder Shareware partout nicht starten will, so liegt es mit aller Wahrscheinlichkeit an der speziellen Konfiguration Eures Rechners. In diesem Fall schreibt uns bitte, und teilt uns die verwendete Rechner-Konfiguration mit, wir versuchen dann weiterzuhelfen.
- Sind Audio-Spuren enthalten, so können diese mit einem handelsüblichen Hi-Fi-CD-Player abge-

er gesagt, handelt es sich um ein *Scrabble*-Spiel in englischer Sprache. Das ist mit etwas Schulenglisch zwar kaum zu gewinnen, aber eine unkonventionelle Hilfe, um den eigenen Vokabelschatz etwas aufzumöbeln. Bis zu vier Personen dürfen teilnehmen, und auf Wunsch übernimmt der Computer einzelne Gegnerparts.
Shareware; Registrierung: 24,95 $; Autorin: Diana Gruber; Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA

Stardate 2140.2: Crusade in Space

Die Ressourcen eines ganzen Sternensystems stehen Euch zur Verfügung. Die Produktion von Kampf- und Truppentransportraumschiffen in den Werften des Heimatplaneten läuft auf vollen Touren, und im Orbit wartet bereits eine waffenstarrende Flotte. Welch eine gute Gelegenheit, hinauszufliegen und sich das Universum untertan zu machen! Genau darum geht's in der strategischen Managementsimulation **Crusade in Space**, die auf Bildschirmaction verzichtet, aber dafür



unter Windows eine gute Figur macht.
Shareware; Registrierung: 29,95 $; Autor: Eric Dybsand, Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA

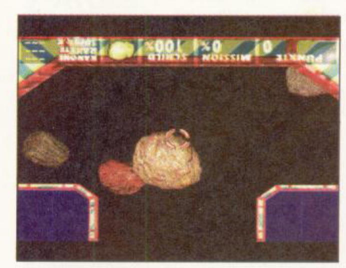
MVP Wordsearch

In Rätselheften erfreuen sie sich zunehmender Beliebtheit: Kästen vol-

Falzlinie

wird. Ansonsten geht es nur um die Geschicklichkeit beim Einfangen des Pucks, beim Umfahren des gegnerischen Fahrzeugs und beim Torschuß natürlich.
Shareware; Registrierung: 48 DM; Autor: Dungeon Entertainment; Muster von: Jürgen Egeling Computer, Waldstraße 49, 76133 Karlsruhe

Outer Ridge



Selten hat man die uralte Idee des Klassikers *Asteroids* so phantastisch umgesetzt gesehen. **Outer Ridge** kommt in 3D, mit animieren-

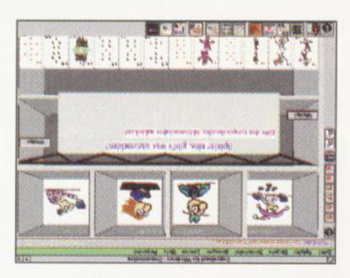
dem Sound, guter Grafik und hervorragendem Scrolling. Von Meteoritenfeld zu Meteroitenfeld muß man sich einen Weg durch die umherfliegenden Gesteinsbrocken freischießen. Keine Frage, daß auch Waffen- und Schildboni freigegeben werden, die es einzusammeln gilt.
Shareware; Registrierung: 48 DM; Autor: John McCarthy; Muster von: Jürgen Egeling Computer, Waldstraße 49, 76133 Karlsruhe

Pickle Wars

Der Planet Arkadia schlummert friedlich in einem entfernten Winkel



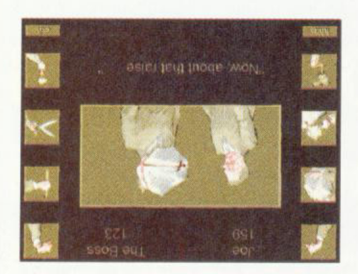
lich. Tier Zwo heißt der Verlag, der sich nun derjenigen annimmt, die häufig eine Lücke in der Spielrunde



beklagen müssen. Vom Spiel allein gegen drei Computergegner bis zum Match im Netz mit insgesamt vier "echten" Mitstreitern ist fast alles möglich. Beeindrucken kann vor allem die Optionsvielfalt, die beinahe jede Variante und Sonderregel beachtet, die hier oder dort in Deutschland beliebt und verbreitet ist. Warum also zögern? Unsere Demoversion erlaubt Euch ein ausführliches Probespiel.
Info: Tier Zwo Verlag

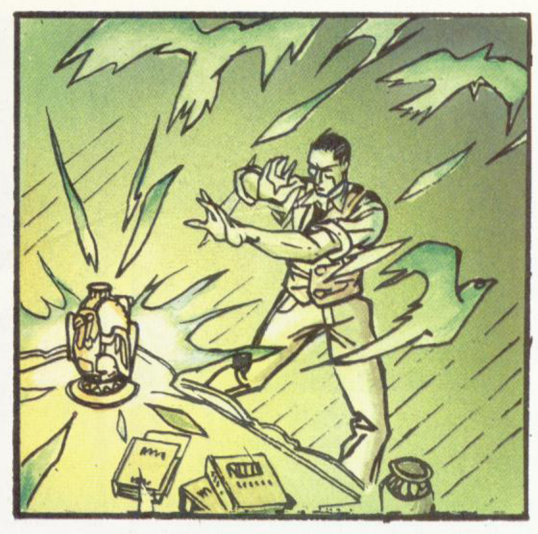
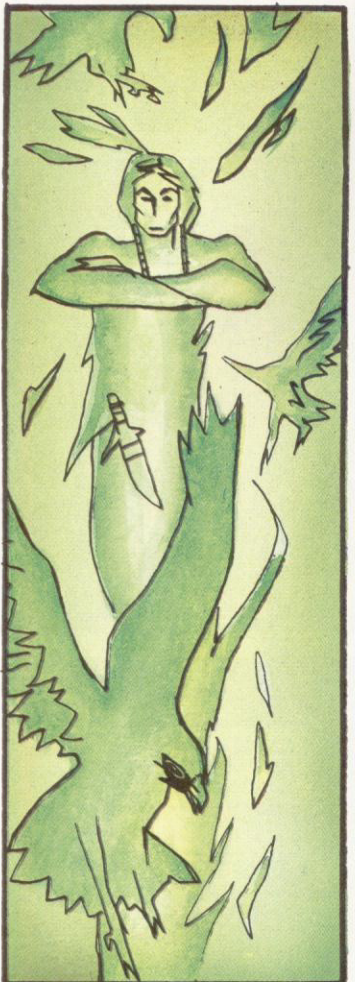
Take your Best Shot

Kleine Gag-Dreingabe von 7th Level: Die beiden Herrschaften, die sich in **Take your Best Shot** so wunderschön die Gesichtsutensilien derangieren, dürften viele noch aus unkodierten MTV-Zeiten kennen.



nen. In der Demo könnt Ihr mal ausprobieren, wie es ist, wenn man einen tonnenschweren Stein vor den Gesichtserker bekommt oder eine Kanonenkugel für ein neues Nasenlüftungssystem sorgt. Aber bitte nicht ernstnehmen, ist alles nur Cartoon.
Info: 7th Level











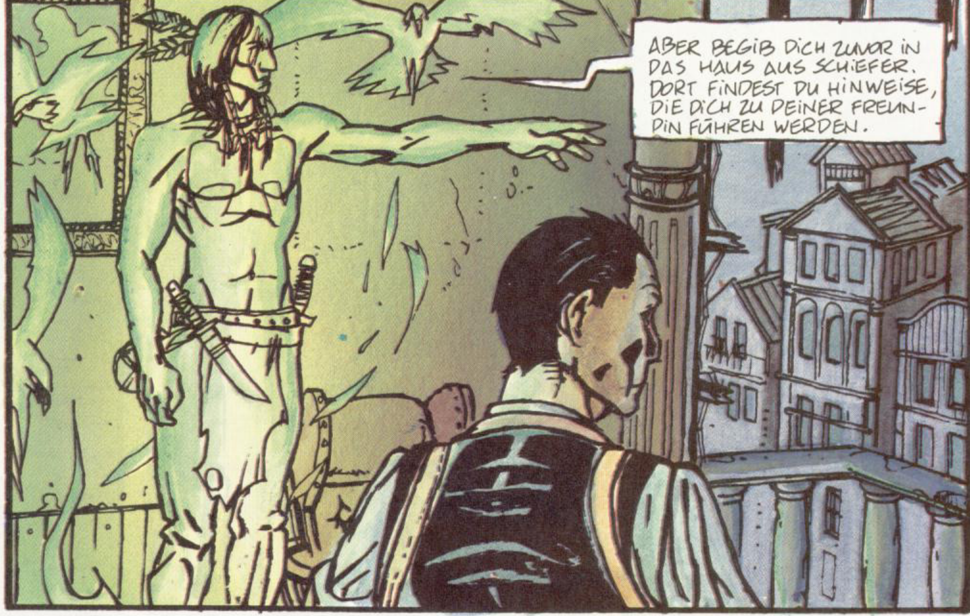

Alone in the Dark 3 – Teil 7

Autoren: Alagbe/Gallie





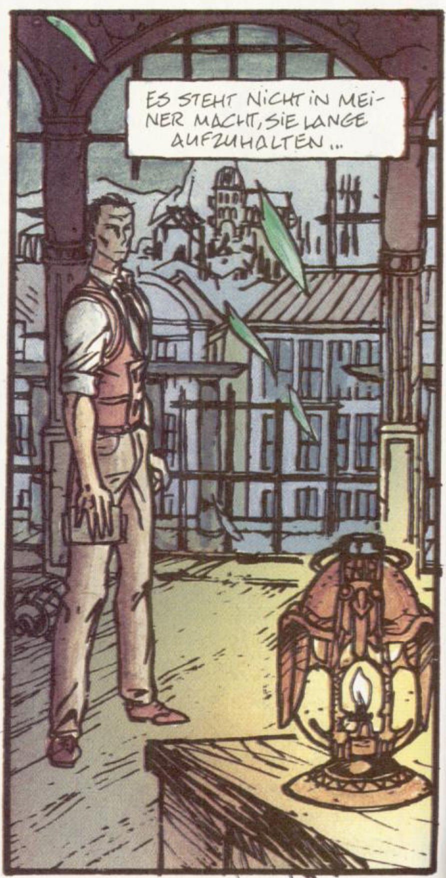












28

Alone in the Dark 3 – Teil 7

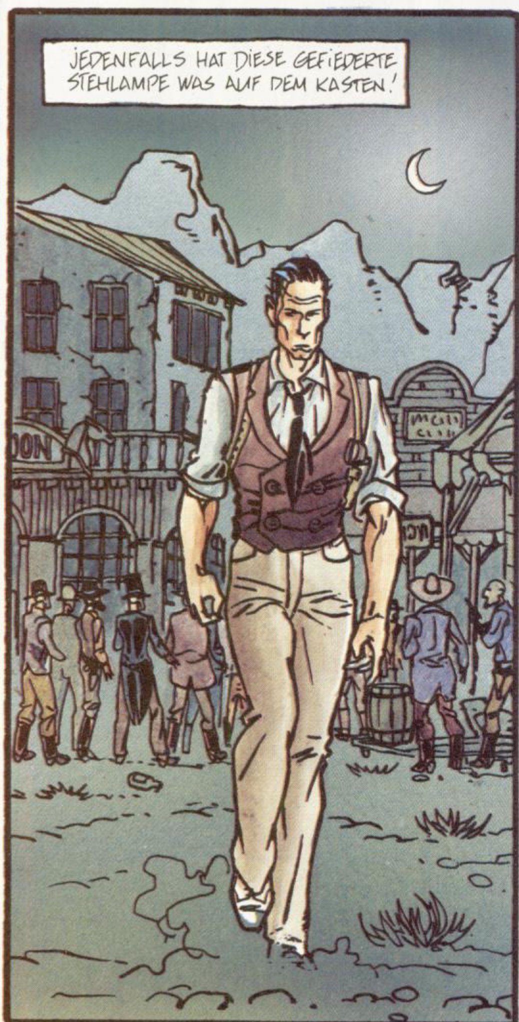
Autoren: Alagbe/Gallie











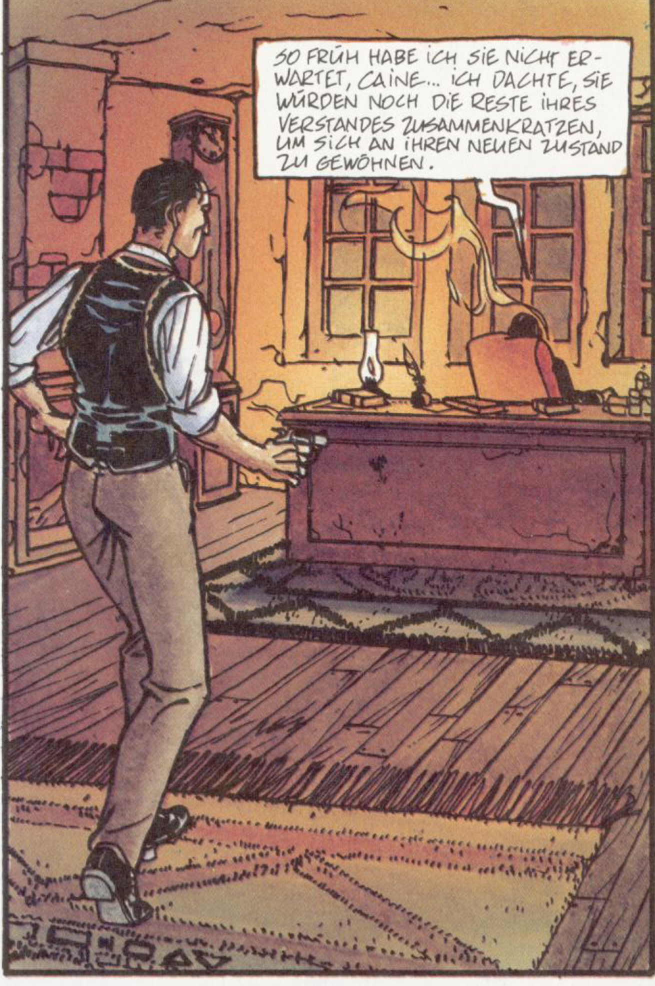



Alone in the Dark 3 – Teil 7



















Alone in the Dark 3 – Teil 7

Autoren: Alagbe/Gallie

Fortsetzung folgt

Flying Tigers

Hier könnt Ihr Euch mal so richtig mit dem Joystick in der Hand austoben. **Flying Tigers** ist ein Action-Game bester Sorte, ein Shoot'em-Up der Extraklasse.



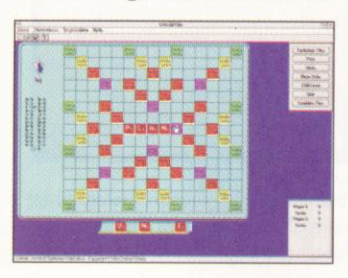
Das Ziel des Spiels ist schnell beschrieben: Sorgt dafür, daß Ihr am Himmel bleibt! Es geht um eine Zeitreise ins Jahr 1942. Techno-Piraten versuchen, die Zeit zu verändern, indem sie Hi-Tech an Staaten der damaligen Zeit verhökern. Das kann natürlich nicht gutgehen, vor allem in der Jetztzeit. Ihr seid als Retter der Welt vorgesehen und müßt die Banditen aufhalten.

Shareware; Registrierung: 25 $; Autor: HomeBrew Software; Muster von: Jürgen Egeling Computer, Werderstr. 41, 76137 Karlsruhe

Shareware (Windows)

Literati Lite

Der Titel läßt es ahnen: **Literati Lite** ist ein Spiel für diejenigen, die sich mit Worten gut auskennen. Genau-



spielt werden. Allerdings solltet Ihr niemals Track 1 (Daten) abspielen! Im schlimmsten Fall kann das zu schweren Problemen mit Lautsprechern und Verstärkern führen.

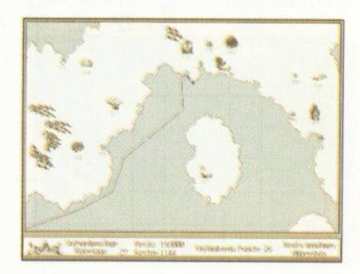
Wanted!

Wenn Ihr immer schon einmal Eure ureigensten Produkte auf einer CD veröffentlicht sehen wolltet, dann tut Euch keinen Zwang an. Schickt uns Eure selbstproduzierten Demos, Soundtracks, Mutters Slapstick-einlage, die Ihr auf Video gebannt habt (vorzugsweise in digitalisierter Form) oder worauf Ihr sonst noch stolz seid. Wir kennen keine Hemmungen und bannen Euer Werk auf die silberne Scheibe.

Demos (DOS)

Atlas

Ihr habt soeben einen Vertrag mit dem Königreich Portugal geschlossen. Ja, wirklich. Ihr habt Euch verpflichtet, 1000 Seemeilen südlich von Portugals Hauptstadt Lissabon



das Meer zu befahren und alle Entdeckungen an den König zu berichten. Im Gegenzug dafür erhaltet Ihr jährlich 10.000 Goldmünzen bar auf die Hand. Allerdings gilt das eine wie das andere nur für das neue Spiel **Atlas** von Sunflowers. Hier

Falzlinie

Micro Machines 2

Was hat die Größe einer Bazille und veranstaltet Rennen auf dem Wohnzimmerschrank, auf dem Küchenboden oder der Gartenliege? **Micro Machines 2** ist die Fortsetzung des etwas anderen Rallye-Spiels. In Miniaturfahrzeugen jagt Ihr über unmögliche Pisten, stürzt in die Abgründe des Fernsehsessels oder wagt gefährliche Überholmanöver auf dem Toilettendeckel. Probiert es aus, startet die Demo!

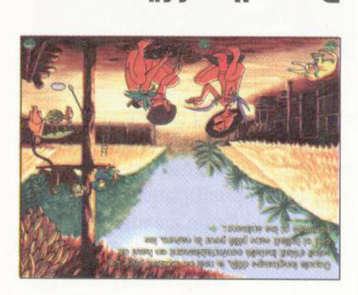
Info: Softgold

Demos (Windows)

Kiyeko und die Diebe der Nacht

Eine erzählte Geschichte ist immer noch etwas Schönes. Vor allem, wenn sie durch witzige Grafik illustriert wird. **Kiyeko und die Diebe der Nacht** ist so eine Geschichte. Sie handelt von dem kleinen Indianerjungen Kiyeko, der im südamerikanischen Urwald lebt und erleben muß, wie die Nacht von Unholden gekidnappt wird. Im Laufe der Story bekommt er mit, daß die Schlangen an dem Coup nicht ganz unbeteiligt sind. Die zwei ersten Kapitel umfaßt unsere Demo.

Info: Ubi-Soft



Doppelkopf für Windows

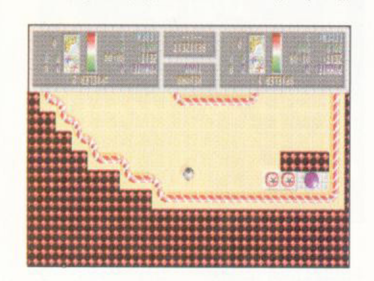
Skatfreunde können schon lange auf verschiedene PC-Umsetzungen ihres Lieblings-Kartenspiels zurückgreifen. Die Fans von **Doppelkopf** dagegen warteten bisher vergeb-

der Galaxie, als plötzlich fiese Gurkenmonster aus dem All angreifen und versuchen, die Bewohner sauer einzulegen. Schließlich findet sich ein mutiger Held, der nur mit einer Salatschleuder bewaffnet den essigsauren Aliens entgegentritt. **Pickle Wars** ist ein Jump'n'Run, das in puncto Grafik, Animation und Sound nicht ganz auf der Höhe der Zeit ist, dafür aber durch liebevolles Leveldesign und kleine Gags einiges von den genannten Schwächen wiedergutmacht.

Shareware; Registrierung: 29,95 $; Autorin: Karen Crowther; Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA

Rollin

Mit der Kugel unterwegs im Labyrinth: **Rollin** gemahnt an immer noch beliebte Spiele für den Amiga und den C-64. Um zum Ausgang und damit ins nächste Level zu gelangen, müssen ein paar Hindernisse überwunden und hier und da kleine Knobelaufgaben gelöst werden. Die herumliegenden Extras können meist nicht direkt eingesetzt, sondern müssen zunächst in



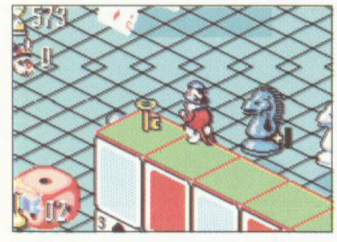
"Läden" gegen nützliche Gegenstände wie Schlüssel eingetauscht werden. Aber nicht jeder "Laden" führt das, was gerade gebraucht wird!

Shareware; Registrierung: 48 DM (Rollin I oder Rollin II; beide: 69 DM); Autor: SAV Creation; Muster von: Jürgen Egeling Computer, Waldstraße 49, 76133 Karlsruhe

müßt Ihr eine Expeditions- und Handelsflotte aufbauen und neue Handelswege erschaffen.
Info: Sunflowers

Whizz

Man nehme einen kleinen Hasen und lasse ihn durch ein seltsames Spieleland hecheln. So geschieht's in **Whizz**, wo Ihr Meister Lampe hel-



fen müßt, sich gegen böse Spielfiguren, Monster und andere finstere Gestalten zu behaupten. Die Demo von Whizz ist selbstablaufend, Ihr seht hier, wie der Hase den ersten Level meistert.
Info: Flair Software

Morph

Das hat man davon, wenn man seinen Onkel besucht, der als Erfinder



arbeitet: Erst wird man als Versuchskaninchen eingespannt ("... keine Angst, es kann gar nichts schiefgehen ..."), dann gibt's ein Gewitter, und man findet sich nach einem Einschlag plötzlich als merkwürdiges Kugelgebilde in einer völlig abartigen Welt wieder. Und dann kommt Onkelchen und bringt die Hiobsbotschaft: Der Transporter, den man ausprobieren sollte, ist kaputt, die Teile liegen irgendwo in der seltsamen Welt verstreut. Und Du kannst nun mit der Suche begin-

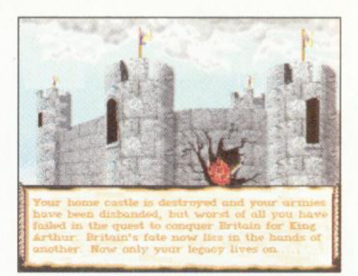
Lichts zerstört, erlischt die Sonne – und damit auch das Leben.
Shareware; Registrierung (Vollversion): 49 DM; Autoren: Motelsoft; Muster von: Breitmaier & Munter GBR, Markusplatz 3, 70180 Stuttgart

King Arthur's K.O.R.T.

Falls Ihr schon immer mal den Wunsch hattet, ein Land zu erobern, dann ist **King Arthur's K.O.R.T.**



bestimmt die beste Gelegenheit zum Üben. In diesem Strategiespiel übernehmt Ihr die Rolle eines Rit-

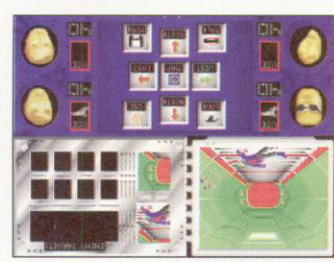


ters der Tafelrunde. Ihr müßt Euch Kollegen verschaffen, die mit Euch durch das Land ziehen und Abenteuer bestehen wollen. Kämpfe gegen fremde Armeen und andere Ritter habt Ihr genauso zu bestehen wie das Zusammentreffen mit wundersamen und wunderlichen Figuren.
Sieger des Spiels ist derjenige, der die anderen Ritter im fairen Kampf besiegt hat.
Shareware; Registrierung: 29,95$; Autor: David Snyder; Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA

Falzlinie

Shadow Force

Der Hilferuf kommt von einer Raumstation tief in den Weiten des Alls: Der Reaktor drohe durchzubrennen, und überhaupt sei die Lage verzweifelt. Ein klarer Fall für die



Sondereingreiftruppe **Shadow Force**, die sofort vier Spezialisten entsendet, um nach dem Rechten zu sehen. Auch wenn sich der Plot arg nach 08/15-Ballerspiel anhört – hier wartet ein reinrassiges Rollenspiel ohne nennenswerte Action. Statt dessen sind es die genreüblichen kleinen Knobeleien, die

das Spiel interessant machen.
Shareware; Registrierung: 29,95 $; Autor: Patrick Maidorn; Muster von: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA

Dark Sun

Dark Sun ist ein Rollenspiel. Ihr und Eure "Gefährten" müßt versuchen, einen Bösewicht davon abzubringen, den Stab des Lichts zu rauben. Der Stab des Lichts sorgt nämlich dafür, daß die Sonne weiter ihr lebensspendendes Licht über die Erde ausschüttet. Wird der Stab des



nen. Und dazu kannst Du einige Male Deinen Aggregatzustand ändern.
Das ist **Morph**. Wer mehr wissen will, sollte sich die Demo anschauen, Ihr könnt sogar einige Levels spielen.
Info: Flair Software

Time Paradox

Ein neues Adventure aus dem Hause Flair Software bringt Mysteriöses ans Tageslicht: Irgendwo im Universum paßt jemand auf, daß das Böse nicht überhandnimmt. In Gestalt einer jungen Frau springt diese Hilfsorganisation durch die Zeit



und versucht herauszufinden, wer für Unordnung zuständig ist. Die selbstablaufende Demo zeigt erste Szenen aus dem Spiel **Time Paradox**.
Info: Flair Software

Rallye Championship

Ein neues Actionspiel von Flair Software. In **Rallye Championship** besteigt Ihr einen Rallye-Wagen und kurvt durch die diversen Kurse. Schnee mit anschließenden Rutsch- und Überschlageinlagen sind inklusive, die selbstablaufende Demo zeigt es.
Info: Flair Software







80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

Antwort

TRONIC-VERLAG
Abonnement-Service:
Anja Frieß
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

BESTELLUNG

☐ **Ja,** liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

✗

Datum,Unterschrift



80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

Antwort

TRONIC-VERLAG
Bestell-Service:
Claudia Schott
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

KLEINANZEIGEN

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Waren besitze.

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

☐ Den Betrag bezahle ich mit beigefügtem Verrechnungsscheck

✗

Datum,Unterschrift bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters

Bitte diese Karte zusammen mit dem Verrechnungsscheck in einem Umschlag als Brief schicken.

Antwort

TRONIC-VERLAG
Kleinanzeigen-Service:
Sabine Schmauch
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

BESTELLUNG

☐ **Ja,** liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

✗

Datum,Unterschrift



80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

Antwort

TRONIC-VERLAG
Bestell-Service:
Claudia Schott
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Hefte

- ☐ ASM, Ausgabe Nr.___ ... à 3,00 DM
- ☐ ASM Jahrgänge ☐ 1991, ☐ 1992,
  ☐ 1993, ☐ 1994 ... je 25,00 DM
- ☐ ASM Special ☐ 25, ☐ 26, ☐ 27, ☐ 28 ... 14,80 DM
- ☐ Special Jahrgänge ☐ 1990, ☐ 1992,
  ☐ 1993 ... je 15,00 DM
- ☐ Special Jahrgang ☐ 1991 ... 10,00 DM
- ☐ PC Spiel 3/95 ... 5,00 DM
- ☐ PC Spiel 4/95, ☐ 5/95,
  ☐ 6/95, ☐ 7/95, ☐ 8/95 ... je 9,80 DM

CD-ROMs

- ☐ Beneath a Steel Sky ... 29,95 DM
- ☐ Der Planer + Der Planer extra ... 34,95 DM
- ☐ Desert Strike ... 39,95 DM
- ☐ Frontier Elite II ... 39,95 DM
- ☐ Hand of Fate ... 39,95 DM
- ☐ Lands of Lore ... 39,95 DM
- ☐ Legend of Kyrandia ... 34,95 DM
- ☐ Legend of Kyrandia 3 ... 99,00 DM
- ☐ Mega Race ... 34,95 DM
- ☐ Star Trek 25th ... 34,95 DM
- ☐ Wing CommanderArmada ... 39,95 DM
- ☐ 7th Guest ... 59,95 DM
- ☐ Zool 2 ... 24,95 DM
- ☐ Magic Carpet ... 74,95 DM
- ☐ Whales Voyage ... 29,95 DM

MPEG-Artikel

PC 3,5

- ☐ Zool 2 ... 24,95 DM
- ☐ Frontier Elite II ... 39,95 DM
- ☐ Zool 2 ... 24,95 DM
- ☐ Syndicate ... 34,95 DM
- ☐ The Chaos Engine ... 34,95 DM
- ☐ Mad News ... 39,95 DM
- ☐ Hired Guns ... 34,95 DM
- ☐ Sim Ant ... 39,95 DM

Audio-CDs

- ☐ Rainbows ... 30,95 DM
- ☐ Shades ... 28,95 DM
- ☐ Tumcan ... 31,95 DM
- ☐ To be on top ... 29,95 DM

Gesamtbetrag ___ , __ DM

+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.
Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit.
Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden berechnet!
Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)!

- ☐ Star Trek Sound Effects ... 31,95 DM
- ☐ Anrufbeantworter-CD ... 29,95 DM
- ☐ Star Trek II ... 34,95 DM
- ☐ Star Trek Generations ... 34,95 DM

Star Trek Artikel

- ☐ Star Trek – The Demo (PC 3,5) ... 30,00 DM
- ☐ Star Trek Communikator ... 39,00 DM
- ☐ Star Trek Communikator Generations ... 35,00 DM
- ☐ Star Trek Schlüsselanhänger
  - ☐ Next Generation ... 24,95 DM
  - ☐ Original ... 24,95 DM
  - ☐ Communicator ... 24,95 DM
- ☐ Uniform Classic Shirt ... 88,00 DM
  Größe: Farbe:
- ☐ Next Generation Deluxe Uniform Shirt ... 110,00 DM
  Größe: Farbe:
- ☐ T-Shirt + Spiel ... 20,00 DM
  T-Shirt:
  Spiel:

Bausätze

- ☐ Enterprise 1701 A ... 49,95 DM
- ☐ Enterprise 1701 d ... 49,95 DM
- ☐ 3-Teile-Pack ... 54,95 DM
- ☐ Deep Space Nine Station ... 59,95 DM
- ☐ Millennium Falken ... 59,95 DM
- ☐ Star Wars Destroyer ... 49,95 DM
- ☐ Tie Fighter ... 27,95 DM
- ☐ X-Wing Fighter ... 37,95 DM

- ☐ Excelsior ... 49,95 DM
- ☐ Klingon Bird of Prey ... 49,95DM
- ☐ Tie Fighter Gold ... 39,95DM
- ☐ B-Wing Fighter Gold ... 34,95DM
- ☐ Battle of Hoth Action Scene ... 49,95DM

Bibliothek

- ☐ Captain's Logbuch ... 29,80 DM
- ☐ Captain's Logbuch II ... 24,80 DM
- ☐ Die Technik der USS Enterprise ... 39,80 DM
- ☐ Deep Space Logbuch ... 29,80 DM
- ☐ Trek Chronologie ... 29,80 DM
- ☐ Das große Trek-Lexikon ... 24,80 DM

Gesamtbetrag ___ , __ DM

+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich.
Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit.
Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden berechnet!
Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)!

Ja, ich will das PC-Spiel-ABO!

❑ **Abowerbung**

12 Ausgaben ohne Kündigungsfrist innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 109 DM (europäisches Ausland für 124 DM / Übersee auf Anfrage).

Ich verschenke das Abo:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

(Datum,Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Widerrufsrecht

Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

(Datum,Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Ich bekomme das Abo:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Garantie

Ich kann den Bezug von **PC Spiel** jederzeit, ohne Kündigungsfrist, beenden. Eine kurze Mitteilung genügt. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Die Lieferung erfolgt ab der nächst erreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise

❑ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

❑ Gegen Rechnung – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt
(Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.: ...

Kleinanzeigen

Private Anzeigen: nur 5 DM (maximal 5 Zeilen)

Geschäftliche Empfehlung: 10 DM je angefangene Zeile, zzgl. gesetzlicher Umsatzsteuer

Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck).

Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige in der nächsterreichbaren **PC Spiel** für

❑ **private Zwecke** ❑ **gewerbliche Zwecke** (gewerbliche Anzeigen werden mit G gekennzeichnet)

Schreiben Sie bitte deutlich. Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung (jedes Kästchen = ein Zeichen).

❑ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10 DM zzgl. zum Anzeigenpreis.

❑ **Biete Hardware** ❑ **Suche Hardware** ❑ **Tausch** ❑ **Kontakte**
❑ **Biete Software** ❑ **Suche Software** ❑ **Verschiedenes**

Alle 3 Monate ASM special – ist doch klar!

ASM Special 28

In der aktuellen Ausgabe finden Sie über 50 ausgewählte und getestete Spiele aus der Shareware-Szene: Adventures, Rollenspiele, Jump'n'Runs, 3D-Shoot'em-Ups, Strategiespiele und Simulationen.
Dazu: Sinclair Spectrum und Atari 800 – mit Emulatoren für den PC und alten Originalspielen. Und last not least: die schönsten aktuellen Werbe- und Promotion-Spiele! Beschreibungen und Tips sind im Heft, die Programme finden sich auf der CD. Wie immer mit tollen Audiotracks ...

ASM Special 27

Das Blue Byte Spiele-Phänomen
"Der Mond von Chromos" als Special-Version auf der CD.
Alle Stories – alle Facts!
Ein unbedingtes Muß für alle Blue-Byte-Fans! Auf der CD über eine halbe Stunde tolle Synthesizer-Musik für den Audio-CD-Player.

ASM Special 26

Mehr Raum-Illusionen für PC, Macintosh und Amiga. Girls, Girls, Girls in 3D. Komplette neue Programme und über 100 3D-Bilder auf der CD.

ASM Special 25

Räumliche Illusionen auch für Amiga.
Stereogramme selbst gestalten, Stereogramme am Computer erleben! Jede Menge 3D-Poster in Farbe, inklusive 3D-Bildpostkarten.

ASM Special 24 – ist leider schon ausverkauft!
ASM Special 25, 26, 27 und 28 nur solange Vorrat reicht!

BESTELLEN SIE NOCH HEUTE!

zu je 14,80 DM
inkl. CD-ROM



PC Spiel und ASM Special erscheinen im
TRONIC-Verlag, Postfach 1870, D-37258 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96 18, Fax: 0 56 51/97 96 44

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft

Tiberium-Fieber

Die Entdeckung des Minerals Tiberium gegen Ende des 20. Jahrhunderts entpuppt sich schnell als Fluch für die Menschheit. Um den Stoff, der alle Energieprobleme lösen könnte, entbrennen schon bald an allen Ecken und Enden der Welt Kriege.

Trotz Friedensnobelpreis, UNO und Coca Cola läßt sich nicht verleugnen, daß die Tünche der Zivilisation ziemlich dünn ist. Unter der dünnen Larve brodeln Neid, Eigennutz und Mißgunst. Als Wissenschaftler gegen Ende des 20. Jahrhunderts das Mineral Tiberium entdecken, wissen sie nicht, daß sie damit möglicherweise den Untergang der



Von der eigenen Basis aus werden Arbeitsmobile zum Sammeln von Rohstoffen eingesetzt

Menschheit besiegelt haben. Nicht, weil dieses Mineral etwa gefährlich wäre, nein, beileibe nicht. Tiberium ist vielmehr der sauberste, ungefährlichste und ergiebigste Energieträger, den man sich vorstellen kann. Doch durch Neid und Machthunger werden Freunde schnell zu Feinden und Verbündete zu Gegnern; die Tiberium-Kriege erschüttern den Globus.

Jahrelange bewaffnete Auseinandersetzungen haben die meisten Armeen einzelner Länder aufgerieben, nur zwei Supermächte sind übriggeblieben, belauern einander und warten darauf, daß der Gegner

Super Zwischenanimationen geben Spielern das Gefühl, die Realität vor Augen zu haben

einen Fehler macht, der sich strategisch verwerten ließe. Nun ist der Kampf der terroristischen "Bruderschaft von Nod" gegen die letzten Armeen der freien Länder GDI (Global Defence Initiative) in eine entscheidende Phase getreten, und die nächsten Wochen werden zeigen, ob sich die Welt dem gnadenlosen Diktat von Glatzkopf Nod beugen muß oder von den Kräften der GDI gerettet werden kann.

Vor diesem Hintergrund entfesselt das amerikanische Softwarehaus Westwood ein furioses Strategie-Spektakel, das Spieler in den Sessel eines kommandierenden Offiziers versetzt, der für den GDI-Generalstab immer neue Missionen und Aufträge erfüllen muß. Wer ein Faible für Bösewichter hat, kann wahlweise auch einen vergleichbaren Posten bei der Bruderschaft übernehmen.

Nach einer spektakulären Intro erhält der Spieler Informationen über den nächsten Auftrag, die in Form eines Films präsentiert werden. Die Ziele der Missionen, die es im Laufe der Zeit zu erledigen gilt, sind mannigfaltig und reichen von einfachen Aufträgen wie der Errichtung eines Brückenkopfs in feindlichem Territorium bis hin zu Rettungsaufträgen, in denen eine belagerte Festung befreit werden muß. Die aufeinanderfolgenden Aufträge sind jedoch nicht immer am Reißbrett des Generalstabs geplant, sondern werden mitunter durch die Aktionen der Gegner diktiert, die die Befehlshaber zum Handeln zwingen.

Am Einsatzort angekommen, darf der Spieler das Heft in die Hand nehmen und seine Fahrzeuge und Soldaten mittels Mausklick kom-



Die eigenen Truppen dringen in unerforschtes Gebiet vor

mandieren. Jedoch muß er nicht unbedingt jeden Soldaten einzeln anklicken. Es ist auch möglich, Männer und Fahrzeuge zu Gruppen zusammenzuschließen und ihnen einen Befehl zu erteilen, der für alle gilt. Die Einsatzorte werden aus der



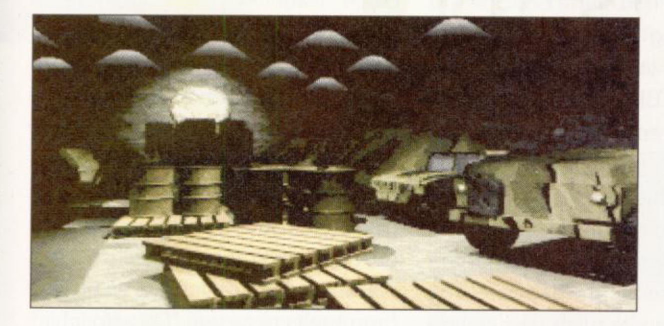
Das Ziel der nächsten Mission: Ein Nod-Camp

Vogelperspektive gezeigt, jedoch ist immer nur das Terrain zu sehen, das auch tatsächlich schon durch die eigenen Männer erkundet wurde. Die Bereiche des Einsatzortes, an denen noch niemand aus der Truppe gewesen ist, bleiben dunkel. Fahrzeuge und Männer haben je

Strategische Angriffsplanung auf der Übersichtskarte

nach Typ und Truppenzugehörigkeit ganz bestimmte Fähigkeiten, die sie für verschiedene Aufgaben prädestinieren, während sie für andere nicht so gut geeignet sind. Ein Schützenpanzer ist schnell und wendig, jedoch nur wenig gepanzert, ein ideales Erkundungsfahrzeug, das allerdings in der direkten Konfrontation mit dem Gegner nicht so gut abschneidet. Grenadiere und Panzerfaustträger sind zur schnellen Zerstörung gegnerischer Installationen unerläßlich, doch geraten sie in einen Kampf mit feindlichen Schützen, machen sie keine so gute Figur.

Zu Anfang eines Auftrags steht ein bestimmter Geldbetrag zur Verfügung, der zur Durchführung der Mission verwendet und mit dem weiteres Gerät gekauft werden kann sowie zusätzliche Männer ausgebildet werden können. Auch



Ein Blick in den Keller zeigt, daß noch ausreichend Material vorhanden ist

eine mobile Produktionseinheit gehört in vielen Missionen mit zur Grundausstattung. Diese Geräte sind eigentlich nichts anderes als sich selbst installierende Fabriken auf Rädern, die, nachdem sie in Betrieb genommen worden sind, Nachschub unmittelbar am Einsatzort produzieren. So können Kasernen, automatische Waffenfabriken, Kraftwerke und Tiberium-Raffinerien gebaut werden.

Diese Maschine wird für den Flug durch eine Zwischenanimation ausgerüstet

Natürlich kostet das alles Geld, und der Spieler muß ständig seinen Kontostand im Auge behalten. Dank der Raffinerien ist es aber auch möglich, wieder Geld in die Kasse zu bekommen. Mittels spezieller Erntefahrzeuge kann das Tiberium eingesammelt und in der Raffinerie gleich weiterverarbeitet und eingelagert werden. Das so "geerntete" Tiberium wird sofort auf dem Konto gutgeschrieben, und man kann umgehend wieder investieren.

Command & Conquer (Befiehl und erobere) – dieser Name ist Programm. Das Spiel basiert im Kern auf **Dune II, The Battle for Arrakis**, das vor etwa zwei Jahren erschien und seinerzeit einen neuen Standard für Strategiespiele setzte. In den letzten beiden Jahren wurde die Spiel-Engine von Grund auf überarbeitet, mehrmals komplett reprogrammiert und auf den neuesten Stand der Technik gebracht. Dabei hat Westwood sowohl Spiellogik und Verhalten der Gegner einer Generalüberholung unterzogen als auch die Fähigkeiten der einzelnen Truppentypen sehr genau auf den Spielfluß abgestimmt. Visuell dürfte Command & Conquer mit seinen phantastischen filmartigen Render-Sequenzen, in die oft Realszenen mit eingebunden wurden, das mit Abstand attraktivste Strategiespiel am Markt sein. Das Spiel an sich besticht dazu durch seine detaillierten, schön gezeichneten Grafiken und Animationen.

Command & Conquer entfesselt den virtuellen Kampf um Tiberium zu Lande, zu Wasser und in der Luft. Dutzende von gut durchdachten Missionen, die nie leicht, aber auch nie zu schwer sind, wachsen im Schwierigkeitsgrad mit den Fähigkeiten des Spielers. Eines muß allerdings ganz klar gesagt werden: So spannend und attraktiv dieses Game auch ist, fürs Kinderzimmer eignet es sich nicht. ❑

hs

Diese Pilotin gibt einen Lagebericht

Rundum gelungen

Wow, starker Stoff. Ein schnelles Strategiespiel mit wenig Regelwerk. Nach spätestens zwei Stunden dürften auch Anfänger genau wissen, wie's geht. Die Mischung aus den Klassikern Dune II und Cannon Fodder besticht durch ein gelungenes Spielkonzept. Aber auch der Soundtrack ist Extraklasse. Selbst die Zwischenanimationen sind perfekt und bringen dem Spieler ein Gefühl von Echtheit des Szenarios. Kurz: Ein Super-Game, das die Höchstwertung verdient hat. *Marcus*

Es darf ein bißchen mehr sein

In puncto Hardwareanforderungen ist Command & Conquer zwar nicht gerade ein Ausreißer, aber ein bißchen mehr darf's schon sein. So ist ein 486er mit 33 MHz Taktrate und 4 MB RAM die Mindestvoraussetzung, und auch eine SVGA-Karte, ein Doublespeed-Laufwerk und eine Maus werden zwingend verlangt. Das gilt aber schon dann nicht mehr, wenn eine Mehrspielerpartie gestartet werden soll. Alle Teilnehmer sollten wenigstens über einen 486er mit 66 MHz Taktrate verfügen. Im Netz muß auf jedem angeschlossenen Rechner das IPX-Netzwerkprotokoll laufen, für eine Modemverbindung sollten auf beiden Seiten wenigstens 9600 Baud Übertragungsgeschwindigkeit unterstützt werden. *Marcus*

Command & Conquer

Wertung: ★★

Grafik: ★★ Sound: ★★

Hersteller: Westwood,
Preis: ca. 120 DM

Einfach toll verpackt: Westwoods Vision einer düsteren Zukunft versetzt in ein grafisch wie akustisch opulentes Strategiespektakel

getestet auf: Gateway 2000 P5/100



Immer wieder lustig: Ein Camping-Ausflug

Simon zaubert

SPIELFELD

Erinnert Ihr Euch noch an die Geschichte vom kleinen Simon, der durch ein geheimes Buch in eine Zauberwelt versetzt wurde? Nun ist er zurück und erlebt neue Abenteuer.

Zauberhaft

Es ist lange her, daß mich ein Adventure schon vom ersten Einladen her so in seinen Bann gezogen hat. Simon 2 vereinigt eigentlich alle Tugenden in sich, die für mich zu einem herausragenden Adventure dazugehören. Es hat Esprit, das gewisse Etwas, das Spieler dazu bringt, erst nach Stunden und mit absolutem Widerwillen den Rechner wieder auszuschalten, weil einfach Schlafenszeit ist oder man wieder zur Arbeit muß.

Digitalisierte Grafiken sehen zwar immer super aus, jedoch ist mir persönlich ein handgezeichnetes Adventure lieber. Die Liebe zum Detail ist hier an vielen Stellen deutlich sichtbar. Man nehme einfach gleich zu Beginn eine Stelle aus dem Intro: Der Schein der flackernden Kerze spiegelt sich im Fenster wider. Derartig beeindruckende Effekte ließen sich in rauhen Mengen aufzählen.

Auch die Stimmen der Spielfiguren wurden passend zu den Charakteren ausgewählt. Ob es der lispelnde Runt ist, der allein schon durch seine Stimme den Stempel eines Tolpatschs aufgedrückt bekommt, oder aber Sordid mit seiner sonoren, manchmal zur leichten Hysterie neigenden Stimme: Es klingt phantastisch.

Die kompakte Handlung mit den vielen nicht allzu komplexen Puzzles und Rätseln rundet das durchweg positive Bild ab. Bleibt mir nur eins zu wünschen: Weiter so, Adventure Soft, mit so guten Spielen. *Vera*

Das englische Label Adventure Soft hat wieder keine Mühen gescheut, um die Lachmuskeln der Spielefans in eine gespannte Stimmung zu bringen. Ausgehend von den Erfahrungen, die mit *Simon the Sorcerer* gemacht wurden, ist folgendes zu befürchten: Man schiebe die CD ins Laufwerk, starte die Installation – die Bauchmuskeln bekommen eine leichte Vorspannung – man gebe SIMON 2 ein und starte das Spiel – die Spannung der Bauchmuskeln verstärkt sich langsam – man folge mit wachem Blick und weit aufgesperrten Ohren der Intro – erste Zuckungen in der Oberbauchmuskulatur machen sich bemerkbar und führen zu einem ansteigenden Auf- und Abwippen des Bauchbesitzers auf dem Stuhl – das Spiel beginnt. Und bereits nach den ersten Spielminuten hält sich der Stuhlbesetzer den Bauch, da dieser ihm vor Lachen bereits weh tut.

Ein kleiner Vorspann: In seinem Zimmer auf einem Bauernhof schmökert ein kleiner Junge namens Runt in einem geheimnisvollen Zauberbuch, das einst dem großen Zauberer Sordid gehörte. Er hatte es im Dorf erstanden und ist nun ganz darin vertieft, bis er merkt, daß sich sein Vater der Tür nähert. Schnell versteckt er das Buch unter der Bettdecke und stellt sich schlafend. Doch auf diesen Trick fällt sein Vater nicht mehr herein. Ein Griff, und schon hält er das Buch in seiner Hand. Mit den Worten "Das ist nichts für dich" verbrennt er es vor den entsetzten Augen Runts und verschwindet wieder aus dem Zimmer.

Runt ist außer sich vor Wut und brummelt etwas von "Dir zeig ich's" und "Ihr werdet schon sehen", als plötzlich der Geist Sordids erscheint. Sordid bietet Runt an, ihn als Zauberlehrling auszubilden, und Runt willigt gerne ein. Eine neue Todesfestung hat Sordid bereits gebaut, und nun sucht er nach einer Möglichkeit, seinem Erzfeind eins auszuwischen. Wer dieser Erzfeind ist, wissen diejenigen, die schon Bekanntschaft mit dem ersten Teil gemacht haben. Na klar: Simon, der nette Junge, der den Zauberer Calypso aus größter Not gerettet hat.

Klein, aber mein

Ein Fall für die Kanalarbeiter



twieder

Um sein Ziel zu erreichen, bastelt Sordid einen Zauberschrank, den er mitten in Simons Zimmer hext. Als der nach Hause kommt, nölt er zunächst über den Müll, den andere Leute in seinem Zimmer hinterlassen haben, schaut aber dann aus reiner Neugier in den Schrank hinein und ... verschwindet wieder. Er kommt aber nicht bei Sordid an, sondern hat ein Déjà-vu-Erlebnis: Er landet bei seinem altem Freund Calypso. So weit zur Vorgeschichte.



Wie der Vorgänger zählt auch **Simon the Sorcerer 2** zu den Fantasy-Adventures mit Comedy-Charakter. Die Oberfläche des Spiels bietet ein Point-and-Klick-Interface, das komplett mit der Maus gesteuert werden kann. Je nach ausgewählter Tätigkeit verändert sich der Mauszeiger. Rund 80 verschiedene Szenarien, prall gefüllt mit farbenfroher Grafik und teilweise sogar scrollbaren Hintergründen, warten darauf, erkundet zu werden.

Über eine scrollbare Landkarte kann Simon schnell alle möglichen Orte erreichen. Will man die einzelnen Charaktere zählen, mit denen sich Simon unterhalten kann, kommt man auf eine Zahl jenseits der 100. Die Speicherung läuft wie im ersten Teil über den Klick auf die Postkarte. Das Spiel wurde komplett ins Deutsche übersetzt und in einem professionellen Tonstudio vertont. Der Sound liegt in CD-Qualität vor, und die Soundeffekte sind schier unerschöpflich. Mit 4 MB RAM und 2 MB Festplattenspeicher ist das Spiel einigermaßen genügsam, was die Hardwareanforderungen angeht. Alle gängigen Soundkarten werden selbstverständlich unterstützt. ❑

vb

Jetzt ist er geladen

Die Sache mit dem Tonstudio

Bereits für den ersten Teil von Simons Abenteuern wurde in einem professionellen Tonstudio synchronisiert. Damit konnte die Firma Sunflowers, die das Label Adventure Soft in Deutschland betreut, bereits einige Awards einheimsen. Nun wurde aber ein wahrhaft riesiger Aufwand getrieben, um Simon 2 noch besser zu bearbeiten. Zahlreiche Personen waren nötig, um den über 100 Charakteren ihre Stimmen zu geben. Wer über ein gutes Gehör verfügt, der kann beispielsweise die Stimme von Eric Borner aus der "Lindenstraße" oder die von Hans Jörg Karrenbrock aus "Die Sendung mit der Maus" heraushören. Sordid wurde von Peter Wenke gesprochen, dessen Stimme aus der Happy-Hippo-Werbung im Radio bekannt sein dürfte. Der lispelnde Runt, der Lampengeist und der Scherzartikelhändler wurden alle von Mathias Keller gesprochen, der bei einer Frankfurter Satiregruppe mitwirkt. Über 5000 Takes wurden gemacht, bevor Simon 2 komplett im Kasten, genauer gesagt auf der CD-ROM war. Das Produkt ist auf jeden Fall absolut hörenswert.

Reif für die Insel



Im Spielzimmer gibt's feine Sachen



Hersteller: Adventure Soft,
Preis: 119,95 DM

Das Comedy-Adventure schlechthin. Hier stimmt einfach alles: Spielwitz, Grafik und Sound verbinden sich zu einem erstklassigen Mix

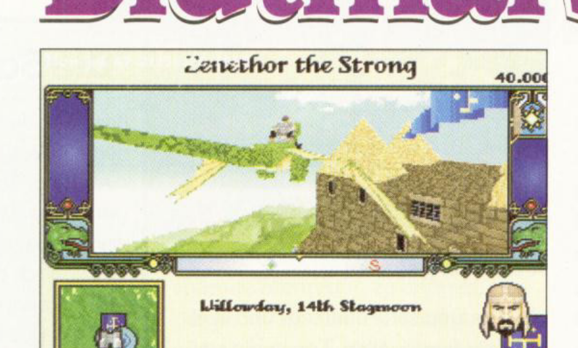
getestet auf: Gateway 2000 P5/100



Unterwegs in phantastischen 3D-Gefilden

Die Herren der Blutmarschen

Zünftige Rollenspiele finden immer ihre Liebhaber, besonders wenn sie epische Breite und eine detailreiche Abenteuerwelt versprechen. Handelt es sich außerdem um eine lang erwartete Fortsetzung, dann ist der Hit perfekt, sollte man meinen.



Der Flug mit einem Drachen – vielleicht das schönste Erlebnis im Spiel

Ein weites Feld

Auf Lords of Midnight hatte ich mich wirklich gefreut. Der erste und der zweite Blick auf frühe Versionen versprachen endlich mal wieder ein Spiel, das sich an eine bewährte Idee anlehnt und trotzdem jede Menge frischen Wind ins Genre trägt. Auch das fertige Produkt sieht hervorragend aus und bietet tatsächlich ein durchaus gelungenes Interface jenseits vollkommen ausgetretener Pfade. Aber der Spielwitz ist irgendwo unterwegs verlorengegangen. Vielleicht ist das ganze zu groß angelegt – jedenfalls gibt es einfach nicht genug Leben in der Spielwelt, um das Abenteuer wirklich interessant zu machen.

Stefan



Nicht weniger als zwölf verschiedene Menschenvölker leben in den Weiten der Blutmarschen. Früher begegneten sich die Stämme in Frieden und Freundschaft. Als jedoch der wahnsinnige König Boroth die Herrschaft über die dunklen Feys erlangte, war es vorbei mit dem Frieden in den Marschen. Er brach zu einem Feldzug auf, der alle Völker der Marschen unter seinem Regime zu Sklaven knechten sollte. Zwar gelang es ihm nicht, sein Ziel zu erreichen, doch säte er Mißtrauen und Streit in die Herzen der Völker und entführte viele Männer und Frauen.

Unter diesen Gefangenen waren auch der Mondprinz Luxor und andere gekrönte Häupter, was viele Völker führerlos zurückließ. In diese in Aufruhr gebrachte Welt versucht nun Luxors Sohn, Frieden zu bringen. Das hehre Ziel zu verwirklichen, ist die Aufgabe des Spielers, der in Morkins Rolle schlüpfen muß, um durch die Marschen zu reisen, Helden zu rekrutieren und neue Allianzen mit anderen Adelshäusern zu schmieden. Aber nicht nur Morkin gilt es zu steuern, sondern der Spieler muß auch zwischen Dutzenden weiterer Helden hin- und herschalten und sie mit Befehlen versehen. So ziehen die Helden dann durch die mittels Fraktaltechnik in 3D dargestellte Landschaft oder überfliegen sie auf ihren Drachen. In den Marschen befinden sich zahllose Burgen, Türme, Zitadellen und Städte, die besucht und durchsucht werden müssen. An diesen Orten schaltet das Game in eine 3D-Darstellung um, und der Held darf durch die Gänge der einzelnen Gebäude marschieren.



Die Übersichtskarte ist leider extrem ungenau

Elf Jahre ist es her, daß der Programmierer Mike Singleton mit den Spielen "Lords of Midnight" und "Doomdark's Revenge" die Herzen strategie- und rollenspielsüchtiger C-64- und Spectrum-Besitzer erfreute. Erst jetzt erscheint die lange erwartete Fortsetzung. Die Landschaftsdarstellungen mittels fraktaler Algorithmen sind tatsächlich sehr interessant anzusehen. Die Grafik der Gebäude und ihrer Räume jedoch ist dafür ziemlich eintönig ausgefallen.

Spielerisch wird eine ziemlich einzigartige Mischung verschiedener Genres geboten, deren hervorstechendsten Merkmale die schier endlose Menge handelnder Personen und die vielen Schauplätze sind. Und technisch ist das alles ganz solide realisiert. Geht man aber ins Detail, dann macht sich Enttäuschung breit. Zwar kann man alle Burgen betreten, doch außer gähnend leeren Korridoren und Zimmern gibt es kaum etwas zu entdecken. Die Karte, auf der sich der Aufenthaltsort der verschiedenen Charaktere ablesen läßt, ist extrem ungenau – so ungenau, daß Figuren, die angezeigt werden, am jeweils angezeigten Ort erst gar nicht zu finden sind. Derartig wesentliche Mängel werden dann noch durch kleinere Ärgernisse wie eine übersensible Maussteuerung und einen extrem nervigen Soundtrack zusätzlich gewürzt.

Alles in allem ist Lords of Midnight eine ziemlich enttäuschende Angelegenheit. Da hilft es auch wenig, daß die beiden ersten Games der Midnight-Serie gratis mit auf der CD sind. ❑

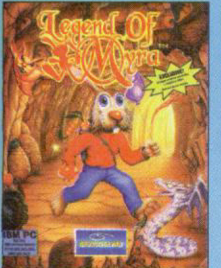
hs



Raus damit!

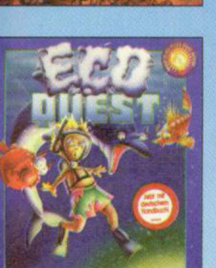


... wo man die tollen Angebote findet!



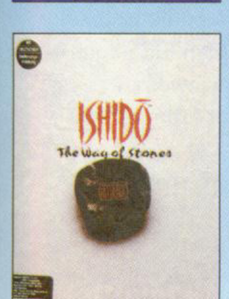
Legend of Myra

Helfen Sie Myra, alle Kaninchen in diesem tollen Action-Puzzle-Game zu befreien. *PC 3,5*



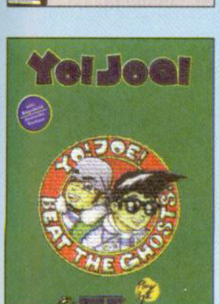
Eco Quest

Entdecke die Schönheiten und Geheimnisse des Meeres! Finde heraus, wie Du die Erde beschützen kannst.
PC 5,25



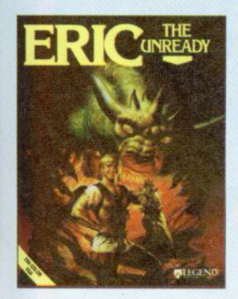
Ishido

Lassen Sie sich vom Orakel inspirieren, denn dieses "uralte" Spiel wird von Anfang an Ihre ganze Konzentration und Ihr strategisches Können in Anspruch nehmen.
PC 5,25



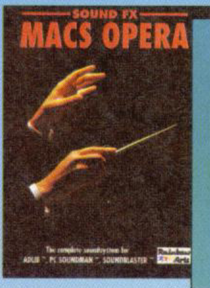
Yo!Joe!

Begleite Joe und Nat durch 6 riesige Level mit Hunderten von Gegnern, um den Geheimbund zu zerstören, der die Welt unterdrücken will. Spielbar allein oder zu zweit.
PC 3,5



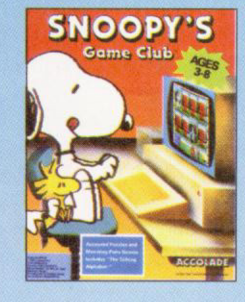
Eric the Unready

Humor auf der ganzen Linie mit einem Angriff auf das Zwerchfell: Eric heißt der Antiheld. Seine Lanze trifft selten ein Ziel, seine Grobmotorik ist gefürchtet.
PC 3,5



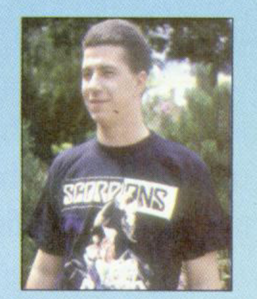
PC-Sound Pack 2

Besteht aus: Macs Opera & Circus Attraction
Macs Opera: Maximale Ausnutzung bietet Macs Opera mit 100 Instrumenten und 10 fertigen Songs. Ohne Vorkenntnisse erstellen Sie eigene Klänge, Instrumente und ganze Songs. Unterstützt alle gängigen Soundkarten. *PC 3,5*
Circus Attraction: Hereinspaziert, hereinspaziert meine Damen und Herren!! Circus Attraction bietet Ihnen fünf spannende artistische Kunststücke. *PC 5,25*

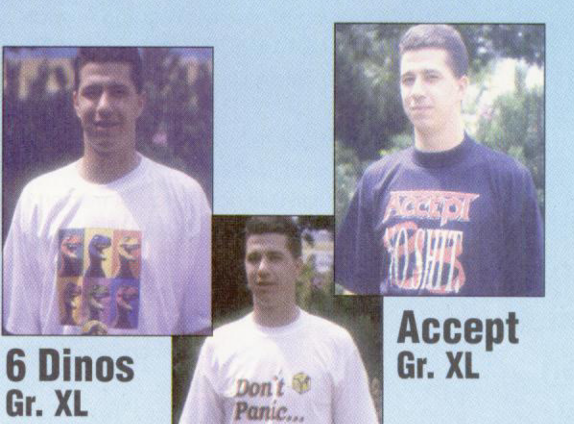


Snoopys Game Club

Snoopy als Puzzle, als Memory und in Form vieler anderer Animationen. Für Kinder das Erlebnis, spielbar allein oder mit mehreren Partnern.
PC 3,5



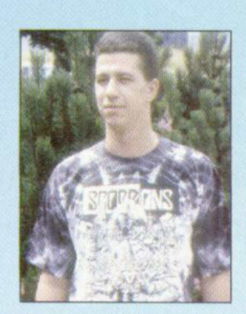
Scorpions schwarz
Gr. XL



6 Dinos
Gr. XL

Accept
Gr. XL

Don't panic
Gr. XL



Scorpions grau
Gr. XL



Electronic Arts
Gr. XL

1 T-Shirt + 1 Spiel Ihrer Wahl nur 20,00

Die Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden.
Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 0 56 51/97 96 18

PS-Mikroben



Mit diesen Minifitzern geht es quer durch den Wohnbereich

Der Redakteur einer bekannten Spielezeitschrift hat doch glatt Platz 3 erreicht

SPIELFELD

Die Idee von Codemasters, Autorennen auf dem Küchentisch oder rund um die Wohnzimmerlampe stattfinden zu lassen, wurde schon vor einiger Zeit mit MICRO MACHINES auch für den PC umgesetzt. Und nun ist ein Nachfolger da. Er trägt den gleichen Namen und zusätzlich die Nr. 2.

Codemasters haben mit ihren Micro Machines dem PC zu einer Art Spielkonsolen-Touch verholfen. Miniaturisierte Rennmaschinen, die um Wohnungseinrichtungen herum oder an der Gartenpfütze entlang flitzen, sehen nicht nur niedlich aus, sondern erzeugen auch ein völlig neues Renngefühl.

In **Micro Machines 2** hat sich daran wenig geändert. Noch immer sausen diverse Mit- und Computerspieler mit Hilfe von Tastatur oder Joystick durch die Welt der Mikroben und Kleinstkäfer. Man startet wie gewohnt damit, daß man sich eine von diversen Spielfiguren aussucht, ihr einen Namen gibt (z.B. den eigenen) und anschließend aus mehreren Rennoptionen die genehmste auswählt. Dann setzt man sich ins jeweilige Gefährt, wartet auf den Startschuß und rast los – bis man entweder als Sieger durchs Ziel fährt oder in einer der Kurven vom Tisch fällt, in den Teich plumpst oder von einer Bohrmaschine ins Off geschubst wird.

Neu an der Version 2 sind zum Beispiel das simultane Vierspieler-Rennen, bei dem sich allerdings dank technisch-umständlicher PC-Konfiguration ein Streit um die Tasten ergeben wird. Auch ein Construction-Kit zum Selberbasteln von Rennmaschinen und Kursen ist mittlerweile dabei. Ferner gibt es noch einen Wettbewerbsmodus, das sogenannte Party Play, wobei sich ganze Völkerscharen an Wettfahrten gegeneinander ergötzen können. Jeweils eine Gruppe tritt in Zweierwettkämpfen gegen eine andere an, die Sieger kämpfen gegen die Sieger und so weiter, bis endlich der größte aller Tischbeinumkreiser gekürt worden ist. Ein weiteres Feature ist der "Shadow-Racer". Dieser nette Widerpart ist ein Spiegelbild des Spielers in optimaler Form. Das heißt: Man tritt gegen einen Gegner an, der jeweils die beste eigene Rundenzeit fährt, die zuvor erzielt wurde.

So weit, so gut. Micro Machines 2 ist gegenüber dem Vorgänger grafisch kaum verbessert worden, aber der war ja auch sehr gut. Die Hintergrundbilder sind immer noch lustig anzusehen, vor allem, wenn die Rennmannschaft auf Vaters Basteltisch herumfährt und die Holzschrauben die Strecke markieren. Bei der Musik hat sich ein bißchen mehr getan: Neben einigen guten Samples, abgespielt über die Soundkarte, gibt es noch Heavy-Metal Audiospuren, die sich gewaschen haben. ❑

jb

Rallye Monte Gartenteich

Wer Rennspiele mag, kommt bei Micro Machines zwar auf seine Kosten, doch einiges bleibt auch in der neuen Version verbesserungswürdig:

- Die Steuerung ist eher ein Witz. Die Auswahl zwischen Joystick und den Tasten "Q", "A", "O" und "P" für den ersten Spieler zum Beispiel läuft unter dem Motto "Vom Regen in die Traufe".
- Ohne die Möglichkeit, die Tracks vor dem Rennen einzusehen, sind Crashs vorprogrammiert. Wer mit Stoff um die Kurve fährt, nur um kurz dahinter zu bemerken, daß die "Lineal-Brücke" zu schmal für zwei Mini-Wagen ist, weiß, was ich meine.

Das sind zwar nur zwei Punkte, aber die reichen, um Alleinspielern eine Prise Frust zu verabreichen. Mein Tip: Holt Euch ein paar Freunde nach dem Motto "... dann klappt's auch mit dem Nachbarn ...!"

Jürgen



Beim Zeitfahren gewinnt meistens, wer seltener vom Tisch fällt

Jetzt ein kleiner Schubser, und schon fliegt der Mitbewerber von der Strecke

Micro Machines 2

Wertung:

Grafik:

Sound:

Hersteller: Codemasters,
Preis: ca. 90 DM

Das humorige Rennspiel ist am besten, wenn man's mit Freunden spielt

getestet auf: Gateway 2000 P5/100



ASM BAZAR
... wo man die tollen Angebote findet!
Klingon Bird of Prey
NEU
49,95
Enterprise Excelsior
Tie Fighter
Farbe: gold (Limited Edition)
NEU
39,95
B-Wing-Fighter
Farbe: gold
(Limited Edition)
NEU
34,95
Enterprise 1701-A
je 49,95
Enterprise 1701-D
Battle of Hoth Action Scene
NEU
49,95
Deep-Space-Nine-Station
Ein Muß für jeden
59,95
Star-Wars-Destroyer
des Imperiums als
beliebtes Klebemodell
49,95
Star-Trek-3-Teile-Pack
Klingonen-, Ferengi- und Romula-
ner-Kampfschiff zusammen nur
54,95
X-Wing-Fighter
Maßstabgetreue
Nachbildungen als
Klebemodelle
37,95
Millennium Falcon
59,95
TIE Interceptor
27,95
als Snap-Bausatz für
Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden.
Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.
Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/9796-18

Nostalgisches Monstertreffen

Und wieder geht's durch dunkle Dungeons

Spricht man über die besten PC-Rollenspiele, dann wird meistens auch der Titel DUNGEON MASTER genannt. Nach langer Wartezeit wird der mittlerweile acht Jahre alte Titel nun fortgesetzt.



SPIELFELD

Bis zum Jahr 1986 gab es nur Games mit popeliger Grafik, umständlicher Bedienung und bescheidenem Gameplay. Dann kreutzte Dungeon Master auf und änderte das alles schlagartig. Das Game erweckte die 3D-Perspektive zum Leben, machte Rollenspiele zu Echtzeitabenteuern und überzeugte durch bis dahin nie gesehene grafische Qualität. Und jetzt endlich kommt **Dungeon Master II**!

Seit dem bombastischen Auftritt von Dungeon Master anno 1986 sind etliche Jahre ins Land gegangen. Das 3D-Rollenspiel hat sich als eigenes Genre etablieren können, und es gab Dutzende von Games, die das Dungeon-Master-Konzept aufgriffen und dem interessierten Rollenspieler entsprechende Abenteuer präsentierten. Allein, die angekündigte Fortsetzung zu Dungeon Master ließ auf sich warten. Es gab zwar eine Erweiterungs-Disk, die unter dem Titel *Chaos Strikes Back* einige zusätzliche Levels für das Ur-Game boten, der zweite Teil jedoch war einfach nicht in Sicht – bis heute. Satte acht Jahre später liegt nun mit **Skullkeep** endlich die Fortsetzung des damaligen Rollenspielschlagers vor und will ein weiteres Mal in die magische und phantastische Dungeon-Master-Welt entführen. Wer nun allerdings erwartet, daß dieses Game wie sein Vorgänger das Genre abermals revolutionieren würde, wird enttäuscht sein, denn weder am Spielprinzip noch an der Steuerung hat sich viel getan. Selbst die Grafik ähnelt an vielen Stellen dem ersten Teil verblüffend, ist allerdings trotzdem um etliche Elemente erweitert worden. Ging es früher nur im Verlies zur Sache, müssen nun auch ausgedehnte Oberflächenbereiche erforscht werden, bevor das düstere Gemäuer von Skullkeep durchwandert werden kann.

Diese Begrüßung ist nicht so freundlich, wie sie aussieht

Das übersichtliche Charakterblatt eines Helden

Auf dem Bildschirm gestaltet sich das Abenteuer als Ausblick in eine 3D-Welt, in der der Mauszeiger die Hände der vier Helden ersetzt. Das Aussehen der Figuren und ihren derzeitigen Zustand kann man anhand der Portraits am oberen Bildschirmrand erkennen; wird eines dieser Bilder angeklickt, folgt eine detaillierte Ansicht der Person, ihrer Habseligkeiten und Charakterwerte. Die 3D-Grafik selbst ist nicht fließend animiert, sondern bewegt sich schrittweise weiter; auch die Bewegungen der Monster sind recht ruckig.

Gut, das wenig weiterentwickelte technische Drumherum wirkt auf den ersten Blick etwas enttäuschend, aber schon nach wenigen Minuten Spiel ist die bescheidene Technik vergessen, und der Spieler wird von Skullkeeps Zauber gefangengenommen. Hier sind die Monster nicht einfach nur tumbe Biester, die auf Abenteurerbraten stehen, sondern intelligente Kreaturen, die im Notfall auch mal Verstärkung rufen. Auch die Rätsel sind eine Klasse für sich, intelligent und logisch aufgebaut. Ausrüstung und Kleidung der Heldentruppe muß mit Bedacht zusammengestellt werden. Dinge, die man unterwegs findet, können benutzt oder in den Läden verkauft werden, von denen es im Spiel ebenfalls einige gibt.

Die Magie basiert auf Runen, die die Zauberer der Truppe erlernen und miteinander verknüpfen müssen. Zum Zaubern werden jedoch keine kompletten Sprüche geliefert, diese muß sich der Spieler im Lauf des Spiels selbst zusammenreimen. ❑

hs

Der Spaß bleibt

Unterm Strich ist **Dungeon Master II** trotz einiger Spinnenweben und einer nicht ganz zeitgemäßen Technik noch immer ein solides Rollenspiel, das seinen Reiz aus dem spielerischen Tiefgang zieht. Abgesehen davon ist es für alte DM-Fans natürlich ein Muß.

Heiner



ASM BAZAR

... wo man die tollen Angebote findet!



Star-Trek-Communicator
als Metal-Pin aus dem neuen Kino-Film "Generations".

35,00



Star-Trek-Communicator
als Metal-Pin. Gehört zum unbedingten Outfit jedes Star-Trek-Fans.

39,00

Schlüsselanhänger

mit je 8 Sounds aus der Serie "Star Trek – The Next Generation" (rechts) oder "Star Trek Original" (links). Jede Taste verbirgt einen neuen Klang. Den Schlüsselanhänger gibt es in 2 Ausführungen mit Sounds aus der Originalserie oder aus der Serie "Next Generations" Lieferung inkl. Batterien

Communicator als Schlüsselanhänger. Beim Öffnen des Communicators ertönt der Originalton

24,95

!!! Jetzt auch bei uns !!!
Star-Trek-Uniformen



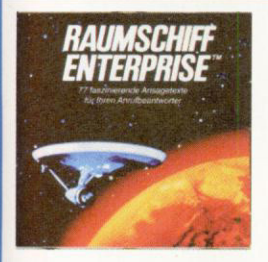
Star Trek Classic Uniform Shirt (Größen: S,M,L, auch in den Farben gold und blau lieferbar)

88,00



Next Generation Deluxe Uniform Shirt inkl. Communicator (Größen: S,M,L, auch in den Farben rot und blau lieferbar)

110,00



"... Spock, bitte melden!" Die Anrufbeantworter-CD für alle Star-Trek-Fans. 77 faszinierende Ansagetexte.

29,95

Star-Trek-Sound-Effects

31,95



69 Sound-Effects aus den Original-TV-Serien, ideal zum Samplen

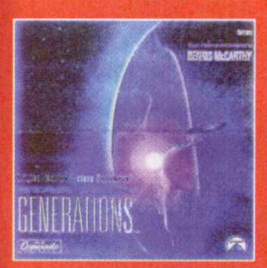
Star-Trek – The Demo Shareware Diskette (3,5")

Demo features:
1. Sprachausgaben
2. Animationen
3. kleines Ballerspiel
4. Infos zu Star Trek
5. Infos zu Voyager
6. Fragen zum Star-Trek-Quiz

Systemvoraussetzung:
1. 386 oder höherer PC
2. VGA-Karte
3. SoundBlaster oder 100% kompatible
4. Festplatte

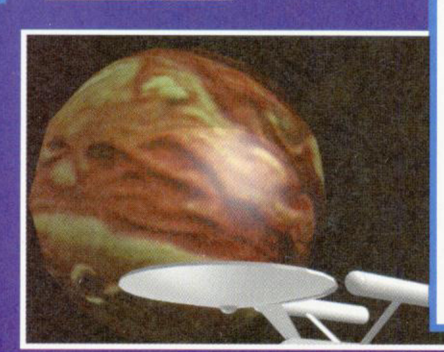
30,00

Star Trek Generation



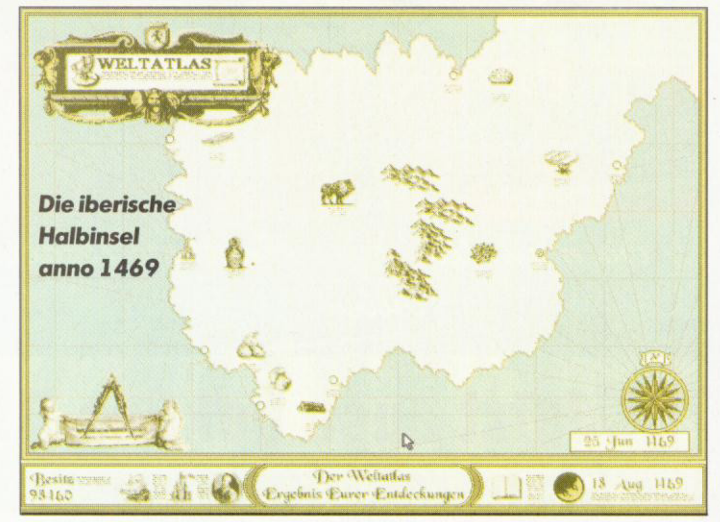
Original Soundtrack zum neuesten Kinofilm, der bei uns ab 09.02.95 zu sehen ist.

34,95



Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/9796-18



Die iberische Halbinsel anno 1469

Es waren mutige Männer, die vor über 500 Jahren von portugiesischen Küsten in See stachen, um die Welt zu erobern und ihren Financiers die Schätze bis dahin unentdeckter Länder zu erschließen. Wer will, erlebt die spannende Epoche der Entdeckungen nun im neuen Spiel von Sunflowers nach.

SPIELFELD

Wir lagen vor Madagaskar

Gerade neigt sich der harte Winter 1468/69 seinem Ende zu, da kommt in Lissabon, der Hafenstadt an der Küste Portugals, ein junger Mann an. Mit einem nicht unbeträchtlichen Barvermögen möchte er in die Gilde der erfolgreichen Handelsherren aufsteigen und dabeisein im Geschäft mit den Entdeckungen und Eroberungen bisher unerforschter Erdteile. Schiffe gibt's genug und wagemutige Seefahrer, die gegen einen guten Lohn gern bereit sind, in die Dienste eines Kaufmanns zu treten.

Nun gilt es vor allem, für Einkünfte zu sorgen, denn sonst sind die baren Mittel schnell aufgezehrt. Am besten, man bemüht sich um einen Handelsposten in einem nähergelegenen Hafen der bekannten Welt, um eine lukrative Handelsverbindung mit dem Lissaboner Haupthaus herzustellen. Anschließend muß wenigstens ein Handelsschiff erworben und auf die Reise geschickt werden, um Güter hin und her zu transportieren.

Ohne die Gunst der Regierung wird man allerdings keinen Erfolg haben. Das Königshaus ist getrieben von der Gier nach mehr Geld, mehr Macht und größeren Einflußgebieten. Nur diejenigen Kaufleute sind wohlgelitten, die zur Erforschung bisher unbekannter Länder jenseits der vertrauten Küstengewässer beitragen. Also ist man gut beraten, so schnell wie möglich auch wenigstens eine Expeditionsflotte auf den Weg zu schicken.

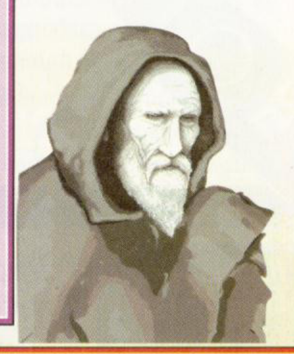
Derartige Flotten bestehen am besten aus mindestens zwei Schiffen, denn die Reise ins Ungewisse steckt voller Gefahren. Auch wird ein vertrauenswürdiger Admiral gebraucht, der eine angstgeschüttelte Mannschaft in schwierigen Situationen bei der Stange halten kann, sonst ist die Expedition unter Umständen vergeblich. Eine erfolgreiche Forschungsfahrt dagegen bringt neue Erkenntnisse über unerschlossene Rohstoffquellen, die anschließend wieder mit Hilfe von Handelsflotten ausgebeutet werden können. Die neue Simulation aus dem Hause Sunflowers, die sich dieses Themas annimmt, heißt **Atlas**. Das genügsame Spiel kommt auf nur zwei Disketten, bietet dafür aber grafisch und vom Sound her auch nichts Bemerkenswertes. Basis des Geschehens ist eine Karte der bekannten Welt, die in mehreren Stufen gezoomt werden kann. Der Rest sind Steuermenüs zur Verwaltung der Handelshäuser, Expeditions- und Handelsflotten und so weiter, die per Mausklick auf entsprechende Bildschirmsymbole geöffnet werden können. ❑

sma

Captains's Log – 1469

Für Managementsimulationen bin ich eigentlich immer zu haben. Atlas allerdings finde ich etwas irritierend. Während die Idee interessant ist und der historische Hintergrund liebevoll aufbereitet wurde, bleibt nach einer Weile im Spiel doch nur ein flaues Gefühl. Zu viele Klicks und kaum auflockernde Elemente im etwas eintönigen Hin und Her der eingesetzten Flotten: Trotz einer anspruchsvollen Aufgabe will mich das ganze einfach nicht fesseln! Richtig schlecht ist's zwar nicht, aber weit entfernt davon, mit den Spitzenreitern des Genres zu konkurrieren.

Stefan





Atlas

Wertung:

Grafik: | Sound:

Hersteller: Sunflowers,
Preis: ca. 80 DM

Die anspruchsvolle Handelssimulation bietet ein interessantes Thema, leidet aber unter einer eigentlich nicht mehr zeitgemäßen Ausführung

MPEG/CD-i/MPEG/CD-i/

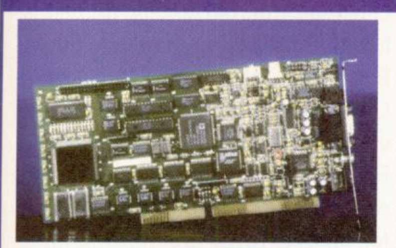


TRONIC
VERLAG GMBH & CO. KG



... wo man die tollen Angebote findet!

MPEG MASTER MPEG/CD-i

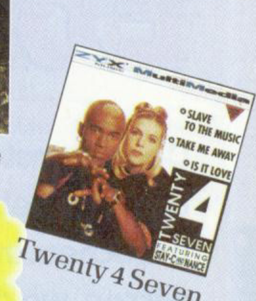


Leistungsdaten:
Abspielboard für Videos gem. MPEG I ISO, Standard AT (ISA)-Bus-Steckkarte
MPEG Video und Audio Bit Streams direkt von CDs (Doublespeed) od. Platte
auch geeignet für Karaoke-CDs, White-Book-Video-CD's und CDI-FMF (nur mit SONY CDU 33A, Aztech CDA 268-03I, etc.)
16,7 Mio. Farben – läuft mit jeder VGA-Karte, VGA und Video Out (Composite und S-VHS !) – alles auf eine Karte gesetzt! Full-Screen-Wiedergabe (704 x 576 bei PAL), bequeme Kontroll-Software für Audio + Video: Play, Fast Forward, Slow Motion, Step, Pause, Audio Forward Playback, 16 Bit Stereo, MPEG Sound Layer I und II, Audio Sampling Rate 32 kHz, 44.1 K, 48 kHz, Frequenzspektrum 20 Hz – 20 kHz, erleichterte Installation – nur 1 Interrupt und 1 DMA-Kanal, MCI-Treiber, deutsche Bedienungsanleitung

KEIN Feature-Connector erforderlich!

nur 549,–





Capella

Cotton Eye Joe
jede CD nur
39,90

Twenty 4 Seven

Video- + Audio-Tracks, Karaoke, Songtexte, Biographien, Fotos

!MUSIC & FUN PUR!

Digital Videos

Titel	Preis
Apokalypse Now (4)	49,95
Addams Family – In verrü. Tradition (4)	49,95
Beverly Hills Cop 1 (4)	39,95
Beverly Hills Cop 2 (4)	39,95
Black Rain (3)	39,95
Crocodile Dundee 2 (4)	39,95
Die Firma (4)	49,95
Die nackte Kanone (4)	39,95
Die nackte Kanone 2 1/2 (3)	39,95
Die Stunde der Patrioten (3)	39,95
Der Prinz aus Zamunda (4)	39,95
Ein Ticket für Zwei (4)	39,95
Ein Fisch namens Wanda (4)	39,95
Ein unmoralisches Angebot (4)	39,95
Eine verhängnisvolle Affäre (3)	39,95
Ghost (3)	39,95
Goldfinger (3)	39,95
Liebesgrüße aus Moskau (4)	39,95
Mr Bean – The Exciting Escapades (4)	39,95
Mr Bean – The Terrible Tales (4)	39,95
Mr Bean – The Perilous Pursuits (4)	39,95
Mr Bean – The Merry Mishaps (4)	39,95
One small step (4)	49,95
Rainman (4)	49,95
Star Trek VI (3)	39,95
The Battle for Arnhem (4)	39,95
Thelma and Louise (4)	49,95
Überleben (4)	49,95
U2 – Rattle and Hum (4)	39,95
Wayne's World (3)	39,95

Digital Musikvideos

Titel	Preis
Eric Clapton – The Cream of (3)	49,95
The Cure Show (3)	49,95
Andrew Lloyd Webber – The Prem. Coll. (3)	49,95

(3) CD-i-Player mit Digital-Video-Cartridge, Commodore Amiga CD 32 mit Digital-Video-Cartridge

(4) CD-i-Player mit Digital-Video-Cartridge, Commodore Amiga CD 32 mit Digital-Video-Cartridge, CD-ROM/XA-Laufwerke mit MPEG-Karte

NEWS!

Sorgt für Lachsalven auf Eurem PC!

ZYX MultiMedia – SAMSTAG NACHT

Das Beste aus RTL – Samstag Nacht – Die Show, inkl. Biographien der Schauspieler, Fotos

44,90



Das Beste aus der Dirk-Bach-Show zusätzlich: Biographie des Künstlers, Interviews

44,90

Kelvin MPEG VLB MPEG/CD-i



Leistungsdaten:
MPEG-Videos können bis zu einer Auflösung von 1024 x 768 Punkten in 16,7 Millionen Farben und 30 Bildern pro Sekunde wiedergegeben werden. Der Anwender konfiguriert den 64-Bit-Grafikteil auf seine gewünschte Auflösung und Farbtiefe und kann dennoch jederzeit MPEG-Videos bis zur Vollgröße in Echtfarben wiedergeben. Der Feature Connector auf der KELVIN MPEG ermöglicht es, zusätzliche Overlay-Karten im PC zu betreiben, etwa TV-Tuner oder Video-Capture-Karten. Die Kelvin MPEG verfügt zudem über getrennte Line und Speaker Audioausgänge, an denen der MPEG-Sound in 16-BIT-Qualität unabhängig von einer Soundkarte zur Verfügung steht.

- Schnelle 64-Bit-Grafikkarte, 1-2 MB
- Spielt Video-CDs, CD-i, Real-Magic-Titel unter Windows und DOS
- VLB-BUS-System

KEIN Feature Connector erforderlich!

1 MB 679,–

Fast alle Artikel sind in **begrenzter Stückzahl** vorhanden. Der Versand erfolgt, **solange der Vorrat reicht**.
Bitte benutzen Sie die **Bestellkarte** im Heft oder rufen Sie an: 05651/9796-18



Reichlich Gegner im ersten Level

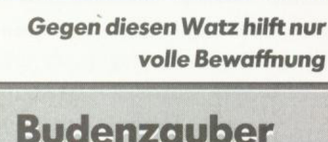
Epische Ballerei

Das schönste an Actionspielen ist, daß die meisten kaum Erklärungen brauchen. In der Regel muß man nur wissen, wo die Feuertaste ist, und schon geht's auf ins Abenteuer. So auch bei TYRIAN, dem neuesten Ballergame aus dem Hause Epic MegaGames.

SPIELFELD



Im erweiterten Pentium-Modus genießt man spezielle Grafikeffekte



Gegen diesen Watz hilft nur volle Bewaffnung

Seit rund drei Jahren spielt die Firma Epic MegaGames im Shareware-Spielemarkt eine führende Rolle. Qualität steht bei der Arbeit dieses Teams im Vordergrund, was die bisher veröffentlichten Titel – z.B. das Jump'n'Run *Jazz Jackrabbit* oder die Flippersimulation *Epic Pinball* – eindeutig beweisen. Nun ist etwas Neues angekündigt, und zwar ein Ballerspiel in der Tradition von Hits wie *Raptor*. Der Name: **Tyrian.** Zu den zwei jüngsten Genre-Neuerscheinungen aus dem kommerziellen Bereich, *Future Dimension* von Lifetimes/Expert und *Prototype* von NEO, gesellt sich also ein weiterer Herausforderer, der um die Publikumsgunst buhlt.

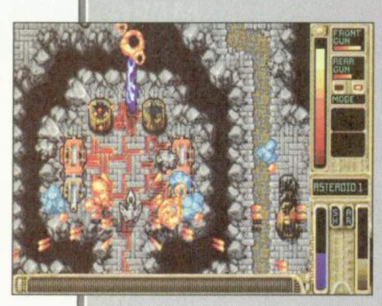
Gleich nach der Installation gelangt man bei Tyrian in ein übersichtliches Auswahlmenü, von dem aus alle wichtigen Einstellungen direkt vorgenommen werden können. Um sofort loslegen zu können, wähle man ein Schiff aus, bewaffne es bis an die Bordkante und stürze sich ins Getümmel. Erklären muß man wohl nichts, denn genretypisch ist mit Hilfe des eigenen Flugjägers einfach alles abzuballern, was auf dem vertikal scrollenden Bildschirm entgegenkommt.

Was in über 30 unterschiedlichen Levels abgeht, ist wirklich nicht von schlechten Eltern. Ein absolut softes Parallax-Scrolling in drei Ebenen ist zwar heutzutage keine herausragende technische Leistung mehr, aber die Hauptsache bleibt ja, daß es gut aussieht. Keine Frage, daß Tyrian in dieser Beziehung überzeugen kann. Und Pentium-Besitzer genießen mit speziellen grafischen Effekten sogar einen zusätzlichen Bonus. Es gibt unter anderem durchsichtige Wolken, die äußerst realistisch wirken. In den einzelnen Levels wartet eine Unmenge von Gegnern, die alles daransetzen, den Flieger des Spielers aus der Luft zu holen. Zum Glück gibt es die unvermeidlichen Extras, die nach Abschuß der feindlichen Objekte abfallen und nur eingesammelt werden müssen, um zusätzliche Muni, Energie, Waffen und ähnliche Vorteile zu ergattern. Weitere Pluspunkte kann man in diversen Geheimlevels auf der Habenseite verbuchen, und auch versteckte Features gibt's reichlich zu entdecken. Am Ende jedes Levels wartet – auch keine Überraschung – ein Levelwatz, der es besonders in sich hat. Hat man ihn besiegt, geht's ab in ein kürzeres Zwischenlevel, das mit gelungenen Animationen aufwartet.

Über 300 Waffen stehen als Ausrüstung zur Verfügung; sie lassen sich auf vielfältigste Art miteinander kombinieren. Gesteuert wird wahlweise mit der Maus, dem Joystick oder der Tastatur. Soundtracks und digitale Soundeffekte sorgen für ein im wahrsten Sinne des Wortes klangvolles Spiel. Hardwaremäßig werden keine übergroßen Ansprüche gestellt, aber selbstverständlich ist das Spiel auf einem Pentium noch wesentlich eindrucksvoller als auf einem 486/33. Schließlich gibt es eine interessante Zweispieleroption, die es gestattet, das Abenteuer mit zwei nebeneinander fliegenden Jägern anzugehen, sowie eine Netzoption.

❑ *vb*

Budenzauber



Von allen Seiten gibt's Zunder

Shareware nur zweite Wahl? Diese Vermutung trifft wahrlich schon lange nicht mehr zu. Auch in diesem Segment wird mittlerweile hochklassige Software geboten, die den Vergleich mit kommerziellen Programmen nicht zu scheuen braucht. Tyrian ist das beste Beispiel dafür. Die farbenfrohe Grafik mit vielen kleinen Details ist absolut super. Der Sound und die Effekte sind hervorragend auf die Aktionen im Spiel abgestimmt. Selbst mit Maussteuerung – oft ein Extra-Abenteuer – kommt hier ein Heidenspaß auf. Da hängt und ruckelt nichts. Die Auswahl an Gegnern und Waffenkombinationen ist phänomenal. Ballerspielfans werden sicher nicht enttäuscht.

Vera



Da steckt der Wurm drin

Solche fast unlesbaren Screens sind ärgerlich und nicht die Ausnahme in Powerhouse



So sollte der Screen links oben eigentlich aussehen

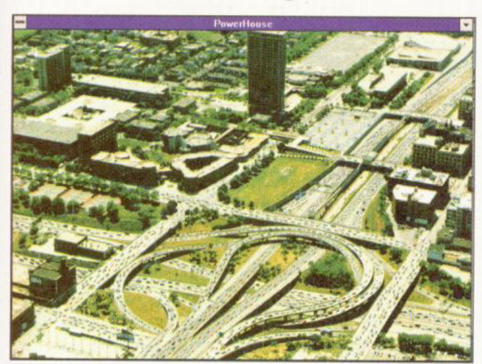
Schade auch: Wieder einmal hatte Impressions eine tolle Spielidee, und trotzdem wird keiner das Game kaufen wollen, weil es zu viele Fehler hat.

Nicht zum ersten Mal kommt Impressions mit einer wirklich guten Idee für ein Spiel heraus und versaut alles, weil es anscheinend kein Beta-Testing im Haus gegeben hat (Beispiel: Detroit/ Rüsselsheim). Aber lassen wir die Fehler erst mal außen vor und würdigen die Idee von **Powerhouse.**

Im Jahre 2020 werden die Energiegewinnungsrechte neu verteilt.



Bei der Bank gibt's Kredite und ausnahmsweise keine Bugs



Die Intro verspricht optisch und akustisch viel

Vier Konzerne (ein bis vier Spieler) treten mit der Gier nach Macht und Geld gegeneinander an. Die UN gibt nach und nach immer mehr Gebiete für die Energiegewinnung frei. Je nach Bedarf (Einwohnerzahl) im neuen Areal muß der Spieler seine Bauvorhaben steuern. Bevor man sich jedoch für eine Energieform entscheidet, schickt man seine Forscher los, um die optimalen Standorte zu erkunden.

Hat man einen guten Platz mit entsprechend idealen Bedingungen gefunden, werden die Kraftwerke gebaut. Zur Verfügung stehen neun Energieformen: Atom, Kohle, Öl, Erdgas, Staudamm, Gezeiten, Solar, Wind und Erdwärme, außerdem einige Hilfsmittel wie zum Beispiel Raffinerien, Pipelines, Stromspeicher, Transformatoren und so fort. Weitere spielwichtige Features sind die Bank, die Börse, Industriespionage, Reparatur, Räumkommandos und eine E-Mail. Die letztgenannte Funktion informiert über alle wichtigen Aktionen im Detail. Wer genauere Informationen braucht, kann sich über jeden nur erdenklichen Info-Screen seine speziellen Probleme anzeigen lassen. Gespielt wird im Zugmodus. Jeder Zug bedeutet einen Monat. Dabei kann der Spieler ohne Zeitdruck alle seine Aktionen überdenken.



Ein neues Gebiet wird freigegeben

Erst wenn alles getan ist, klickt man sich in den nächsten Monat.

Unterm Strich bleibt eine wirklich interessante Windows-Wirtschaftssimulation im Sim-City-Outfit, die jedoch unter den Dutzenden von Bugs leidet. Und genau da liegt der Hase im Pfeffer. Die Programmfehler sind alles andere als harmlos. Ständige Absturzgefahr ist die Folge. Ab einem gewissen Punkt kam die originalverpackte Testversion gar nicht weiter. Die Totalverweigerung nach ca. sechs Stunden Spielzeit wird schnell zur Haßnummer. Da fallen kleine Bugs wie fehlende Umlaute, verschwundene Icons oder chaotische Screens kaum noch ins Gewicht – obwohl es die im Dutzendpack gibt. ❑

cus

Fehler ohne Ende

Trotz einer astreinen Spielidee mit guter optischer Umsetzung ist dieses Programm ein Flop. Ein Vollprodukt mit derartig vielen Fehlern auf den Markt zu bringen, das ist für den Käufer ein untragbarer Zustand. Die 100 Mark sind in jeder Süßwarenhandlung besser angelegt. Vielleicht raffen sich Impressions ja unter der neuen Sierra-Führung (siehe News) noch auf und bringen dieses Spiel noch einmal bugfrei auf den Markt. Dann sind zwei Sterne durchaus drin. Aber so nicht. *Marcus*



Auf zur Fuchsjagd

Darauf haben DOPPELKOPF-Freunde lange gewartet. Endlich gibt es auch ihr Lieblingsspiel in einer PC-Version. Und die bietet Optionen satt.

Gute Karten

Toll, das Warten hat sich gelohnt! "Doppelkopf für Windows" bietet als wahrscheinlich erstes Spiel seiner Art gleich so gut wie alles, was sich Freunde des beliebten Kartenspiels wünschen können. Ich jedenfalls bin vom Spiel selbst rundum begeistert. Die grafische Darstellung ist allerdings für meinen Geschmack zu verspielt, zu sehr auf Niedlichkeit bedacht. Da hätte ich eine ganze Menge anders gemacht, angefangen bei der Anordnung der Spieler, die meiner Meinung nach auch auf dem Bildschirm lieber im Kreis als nebeneinander "sitzen" sollten.

Stefan

Warum es Jahre gedauert hat, bis nach zahllosen Skat- und anderen Kartenspielen endlich auch eine Umsetzung des beliebten Doppelkopf für den PC entwickelt wurde, das war für die Anhänger dieses Spiels immer rätselhaft. Doch nun müssen sie sich den Kopf nicht länger zerbrechen, denn der kleine Verlag Tier Zwo hat sich des Themas angenommen und ein Windows-Produkt vorgelegt, mit dem gleich geklotzt und nicht erst lange gekleckert wird.

Wann immer sich vier Menschen zum ersten Mal zu einer gemeinsamen Runde Doppelkopf zusammensetzen, gibt es eine Diskussion über die anzuwendenden Regeln. Kaum jemand kennt überhaupt die ursprünglich vorgesehenen oder die Turnierspielregeln des Deutschen Doppelkopf-Verbands, und es gibt Dutzende von Variationen. **Doppelkopf für Windows** berücksichtigt diese Tatsache in vorbildlicher Weise. Noch vor dem ersten Spiel können zahlreiche Optionen ein- oder ausgeschaltet werden. Ob mit oder ohne Neuner, ob Füchse, Karlchen Müller, Trumpfabgabe, Soli oder Sonderregeln wie das "Genschern" oder die "Rote Inge" und sogar die Art und Weise, wie abgerechnet wird: Alles läßt sich ganz nach den eigenen Vorlieben einstellen.



Hinter der etwas zu verspielten Oberfläche von Doppelkopf für Windows ...

Regeln

Karten: ohne Neuner / mit Neuner
Wertung: Nur positiv / Re/Contra =2P. / Mindestansage / Bockrunden
Sonderregeln: Genschern / Rote Inge / Hinwurf (König) / Hinwurf (9en)
Schweinerei: Zwei Füchse / Zwei 10-Karo / Superrau
Dulle (Sonne): Erste schlägt zweite / Zweite schlägt erste / letzter Stich umgekehrt
Trumpfabgabe: Keine Trumpfabgabe / Drei Trümpfe schieben / 3 Trümpfe + 2 Füchse
Eigene Regeln: Soli / Punkte / zeigen
Turniereinstellungen / offizielle Regeln (TSR) / Speichern / Öffnen / GUT / Zurück
Soli: Damensolo / Bubensolo / Farbsolo / Fleischloses / Flotter Dreier / Geile Luise / Schwuler Louis / Monarch / Casablanca / immer Aufspiel
Sonderpunkte: Fuchs am Ende / Herzstich / Karlchen/Fritz / Karlchen gef.

Voreinstellungen für KI

Abstraktion: Kleinstmöglich / Mittel / Größtmöglich
Taktiken: Mensch zuerst / Computer zuerst / Spiele auch ber.
Computer lernt alleine: 100 Spiele / 500 Spiele / 1000 Spiele / 5000 Spiele
Abbrechen nach: einer Stunde / 5 Stunden / 10 Stunden / Nicht Abbrechen
C. lernt v. Menschen: Beim Turnier nie / Beim Ü-Spiel immer
Lernstart / Taktiken durchgehen / Gut! / Zurück

Spieler

Spieler			Netz
Spieler 1	Mensch / Computer:	Stefan	
Spieler 2	Mensch / Computer:		
Spieler 3	Mensch / Computer:		
Spieler 4	Mensch / Computer:		

Intelligent: 1. Spieler / 3. Spieler / 2. Spieler / 4. Spieler
Gut / Nein
Intelligente Spieler mogeln: nie! / selten / moderat / unverschämt

Einstellungen

Spiel (Tempo): Stop nach jedem Stich / langsam / mittel / schnell
Vorbehalte (Tempo): stop / langsam / schnell
Auswertung (Tempo): stop / langsam / schnell
Hintergrund: mask1.bmp
Kommentare: bitte nicht! / dezent / hie und da / ja / grob und beleidigend
Sortieren: links -> rechts / rechts -> links
Kartenblatt: afo1.kbt
Farbformat: maximale Farbzahl / 16 Farben / 64 Farben
Start standardmäßig: im Turniermodus / im Übungsmodus / mit Auswahlfenster / mit Regelprüfung
Animation: an / aus
Musik: blueroom.mid
Ton: Sprache / Geräusche / PC-Speaker
Nix ändern! / Alles klar!

... steckt eine beeindruckende Vielzahl von Optionen

SPIELFELD

Dann geht's zum eigentlichen Spiel. Vom Solomatch gegen drei computersimulierte Partner bis zum Netzwerkspiel ausschließlich mit "echten" Teilnehmern ist fast alles möglich. Im Übungsmodus oder im Doko-Lehrgang finden Neulinge ein geeignetes Ziel, und "alte Hasen" vergnügen sich im Turniermodus.

Die computersimulierten Mitspieler sind anfangs nicht jedermanns Sache. Unter Umständen hat man ein astreines Re-Gewinnblatt auf der Hand, aber der Partner gibt sich einfach nicht zu erkennen. Da muß man wohl oder übel in den sauren Apfel beißen und die lernfähige Runde trainieren. Probespiel für Probespiel werden die eigene Strategie und Taktik erläutert, bis sich die Computerpartner der eigenen Spielweise annähern. Das dauert, lohnt sich aber in bezug auf den weitergehenden Spielspaß.

Zahlreiche weitere Eigenschaften und Extras machen ein für eine Erstauflage enorm vielseitiges Produkt aus. So gibt es eine Datenbank für Spieler – bis zu 99 dürfen sich (auf Wunsch sogar mit eingescanntem Bild) eintragen und werden in den Statistiken und der "ewigen" Bestenliste geführt. Zuschaltbare Sprachausgabe mit "dezenten" bis "beleidigenden" Kommentaren zum Spiel sowie ein Mogelmodus bringen zusätzlich Leben ins Spiel. ❑

sma

Die Qual der Wahl

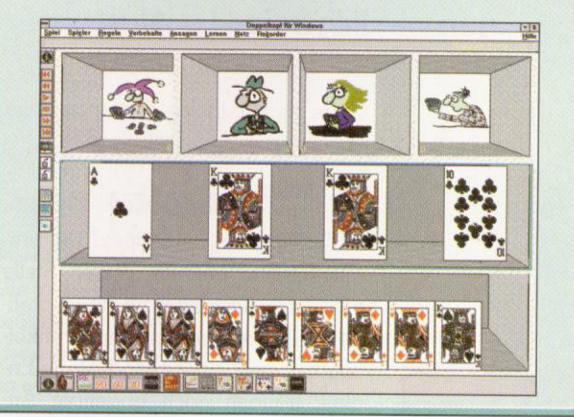
Doppelkopf für Windows gibt's gleich in einer ganzen Reihe verschiedener Ausgaben, und für beinahe jeden Geldbeutel ist etwas dabei:

Mini-Version: 1x Disk (3,5 Zoll), Handbuch — 29 DM

CD-Version (wird exklusiv vom tewi-Verlag vertrieben): 1x CD, Handbuch — 39 DM

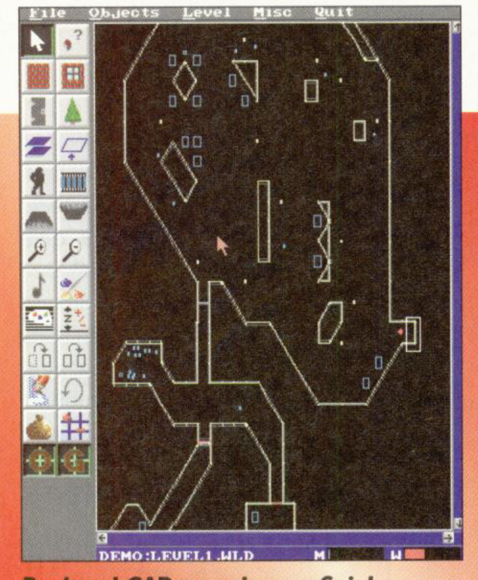
Kombi-Version: 1x CD, 1x Disk (3,5 Zoll), 2 Netzlizenzen, Handbuch, Karten — 59 DM

Luxus-Version: 1x CD, 3x Disk (3,5 Zoll), 4 Netzlizenzen, Handbuch, Karten, Kartenleser — 199 DM





SPIELFELD



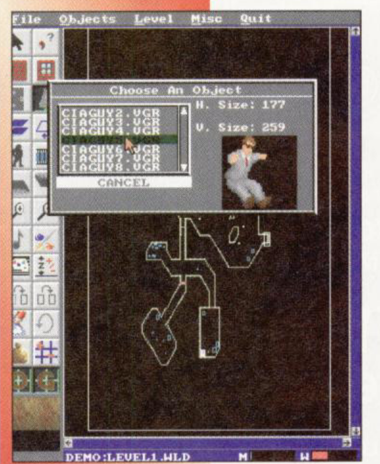
Per Level-CAD zum eigenen Spiel

3D-Baukasten

Kein Spielegenre zuvor hat ähnlich kreativen Tatendrang bei Anwendern ausgelöst wie die 3D-Ballerspiele. Mit GCS-3D, einem Baukasten für derartige Games, kann man der Phantasie nun wirklich freien Lauf lassen.

Ganz ohne Zweifel ist die 3D-Engine der Firma id ein Programm, das Software-Geschichte geschrieben hat. Kaum ein Anwender – selbst wenn er das Gameplay der jeweiligen Spiele kategorisch ablehnte, konnte sich der Faszination der superrealistisch zoomenden und drehenden Tunnelsysteme mit Licht und Schatteneffekten entziehen.

Innerhalb kürzester Zeit quollen Netzwerke und Mailboxen mit Spielerforen und Zusatzlevels über. In einer gigantischen, weltweiten Hackerkooperative wurde das Programm Byte für Byte auseinandergenommen, kommentiert und diskutiert. Wenige Tage nach der Veröffentlichung war die komplette Struktur der Datenfiles geknackt, und kurze Zeit später wurden die ersten Editoren verfügbar. Heute gibt es so viele Zusatzlevels, daß man damit mehrere CDs füllen könnte. Das eigentliche Spiel allerdings ist hierzulande indiziert und letzten Endes auch zu wenig variabel, wenn man wirklich Neues aus der Idee herausholen möchte.



Geheimagent im Rückenflug

Mehr Spiel

GCS-3D ist ein neuartiges Programmiersystem, das an dieser Stelle aufsetzt. Ausgestattet mit einem grafischen Editor, einer großen Grafikbibliothek und einer Stand-Alone-Engine, können auch ungeübte Anwender ohne Programmierkenntnisse eigene 3D-Games basteln. Alles, was man dazu grundsätzlich braucht, ist im System enthalten. Das fängt beim Level-CAD an und hört beim Malprogramm für Objekte und Texturen noch lange nicht auf.

Alle Module des Systems sind bequem von einer Oberfläche aus zu erreichen. Eigene Grafiken, zum Beispiel Scans von Familienmitgliedern, werden mit dem Grafikprogramm importiert, in das richtige Format konvertiert und können dann als Personen (oder Gegenstände) im Spiel eingebaut werden. Auch das CAD-Programm, mit dem das grundsätzliche Level-Layout festgelegt wird, ist einfach zu bedienen und akzeptiert metrische Eingaben. Nach der Vermessung und Digitalisierung der eigenen vier Wände steht also einer Mutantenhatz im eigenen Wohnzimmer nichts mehr im Wege.

Ein Spiel kann sich über nahezu beliebig viele Levels erstrecken. GCS bietet umfangreiche Optionen, um die einzelnen Entwürfe untereinander zu verbinden. Türen, die sich nur mit bestimmten Schlüsseln öffnen lassen, Treppen oder Teleporter werden einfach per Mausklick eingebaut.

Und letzten Endes ist man bei den Games nicht auf pure Balleraction festgelegt. Im Gegensatz zum großen Spielevorbild wird zum Beispiel ein Inventory geboten, das mit gefundenen Gegenständen gefüllt werden darf. Aufheben und Wiederablegen von Objekten ist also möglich und kann über eine simple Scriptsprache mit einer entsprechenden Logik versehen werden. So können auch klassische Adventureaufgaben im Vordergrund eigener Spiele stehen: Finde den Schraubenschlüssel und die Ölkanne, bringe beides in den Raum mit der Hydraulik, öffne erst dann die Tür in den zweiten Level!

Der große Clou ist schließlich die lizenzfreie Runtime-Engine, die mit dem System geliefert wird. Per Mausklick auf "Make Final" wird ein unabhängig lauffähiges Spiel entworfen, das ohne weiteres an Freunde oder Bekannte weitergegeben oder sogar verkauft werden darf. Die Hersteller von GCS, Pie in the Sky, verzichten auf jegliche Tantiemen und geben sich mit einer Nennung ihres Namens im Abspann der Spiele zufrieden. ❑

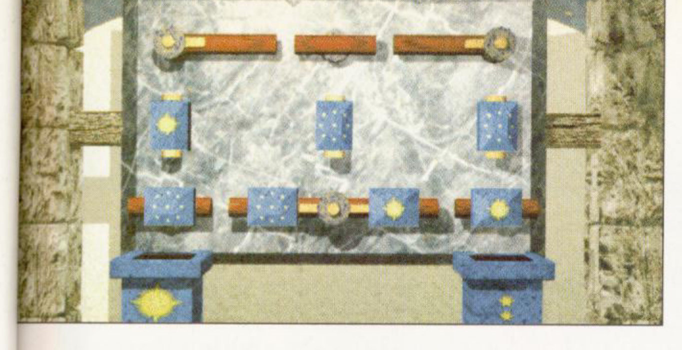
tom

Ein Plus für die Idee

Eigentlich ist GCS-3D kein Spiel, und unsere Wertung gilt deshalb nicht den mitgelieferten Demos, die in keiner Weise über den Genre-Durchschnitt herausragen, sondern dem Entwicklungssystem selbst und der zugrundeliegenden Idee. Schon nach kurzer Zeit läßt sich ahnen, daß man mit diesem Werkzeug Beachtliches hervorbringen kann. Und das ist das Besondere am Produkt: Während es vielseitige und einfach zu bedienende Mittel für die Spieleentwicklung in Anwenderhand gibt, läßt es der Phantasie nahezu unbegrenzten Auslauf.

Thomas





Ein Schiebespiel zum Thema Mond und Sterne – noch eins der interessantesten im Spiel

ist völlig neu. Einen Großteil der Rätsel machen Schiebepuzzles aus, aber auch mathematisches Können, logisches Denken und Erinnerungsvermögen sind gefragt. Dazu kommt noch ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad in zwei Stufen.

Knobeln in Nisus

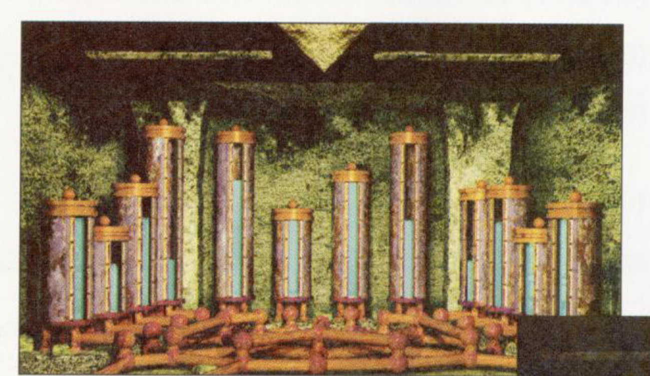
Futter für die grauen Zellen verspricht ein neues Game von Navigo. Haufenweise Logicals und Schiebepuzzles sind in einer altertümlichen Story verpackt.

Zugegeben, das Thema ist nicht neu. Schon bei *7th Guest* von Virgin war eine ganze Reihe von Puzzles in eine Story verpackt. Navigo und Discis haben sich jetzt mit einer Story aus vergangenen Tagen der Thematik angenommen. **Jewels of the Oracle** spielt in einer Zeit, die weit vor dem Bau der Pyramiden in Ägypten lag und noch älter als die griechischen Mythen ist.

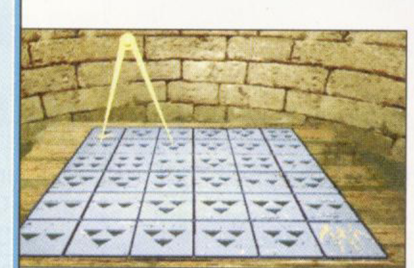
Nisus war eine geheimnisumwobene Stadt, deren Bevölkerung in vollkommener Harmonie lebte. Eintracht und Glückseligkeit waren die höchsten Güter dieser Kultur. Eigentlich kein Wunder, daß die Bewohner nicht jeden Bauernstöpsel in ihren Reihen haben wollten. Wer sich in Nisus niederlassen wollte, mußte vorher eine Prüfung bestehen. Diese bestand aus 24 Rätseln. Für je vier der Rätsel standen verschiedene Zünfte Pate. So steht das Haus des Tantram für die Verwaltung und die Gerechtigkeit, Krida für Erfindungen und Kreativität, Paurah für Einheit, Integration und soziale Harmonie, Sastram für Logik und Intelligenz, Kausalam für Planung und Konstruktion und Kavi für die Kommunikation.

Für jedes gelöste Rätsel bekommt der Spieler einen Edelstein, den er in ein Relief einsetzen muß. Hat er alle Aufgaben erfolgreich bestanden, öffnet sich für ihn die Welt von Nisus. Doch der Weg dorthin ist schwer und knifflig.

Der Schwierigkeitsgrad reicht von Pipifax bis zur wissenschaftlichen Arbeit. Einiges dürfte versierten Spielern bekannt sein, einiges



Die Wassersäulen müssen ausgeglichen werden – wie so oft hilft am ehesten die Methode Trial and Error



Nicht ganz neu diese Art von Knobelspiel

Knobelfieber

Diese Art von Knobelspielen ist bekannt und bewährt. Die 24 Rätsel im Game sind streckenweise jedoch einfach zu abgelutscht. Da hätte man mehr draus machen können. Nur wenige der Knobeleien machen es sehr gut vor. Unterm Strich bleibt aber eine auf Dauer etwas langweilige Story, die Spieler nicht unbedingt das ganze Spiel bei der Stange hält. Schwächen bei den Animationen seien den Programmierern an dieser Stelle verziehen, denn schließlich haben selbst die ganz großen Programmierer unter Windows ihre Schwierigkeiten. In allen drei Wertungskriterien wurde mit viel Wohlwollen aufgerundet.

Marcus

Optisch bietet Jewels of the Oracle SVGA-Grafiken unter Windows. Die Ladezeiten sind natürlich dementsprechend lang. Leicht ruckelnde Animationen – unter Windows beinahe so etwas wie Standard – blieben auch diesem Game nicht erspart.

Der Soundtrack ist stimmig, die esoterische Ader in der Musik bringt Spieler auf ein Level der absoluten Konzentration. ❑

cus



Nette SVGA-Grafiken können leider nicht über die langweilige Story hinwegtäuschen





BEI FRAGEN ...

... BERÄT SIE UNSERE ANZEIGENABTEILUNG GERN. SIE ERREICHEN UNS UNTER FOLGENDEN NUMMERN:

ULRICH LAUTERBACH (LTG.)	(0 56 51) 97 96-25
GERLINDE RACHOW	(0 56 51) 97 96-14
CLAUDIA AUSSMANN	(0 56 51) 97 96-15
TORSTEN BONIN	(0 56 51) 97 96-12
PER FAX	(0 56 51) 97 96-44

▶ *UND IN UNSEREM MÜNCHENER ANZEIGENBÜRO*

HARTMUT WENDT	(0 89) 45 69 14-12
RÜDIGER KNAPP	(0 89) 45 69 14-17
PER FAX	(0 89) 45 69 14-10

BIETE HARDWARE

Verkaufe Prozessor: 486 SX 25 von Intel für 110 DM VB. Tel.: 0 41 82/ 72 13

****
TSUNAMI-Computer
Wir bieten an:
SIMM / PS-2 Adapter
44 DM
per Nachnahme oder Vorkasse
15517 Fürstenwalde, Kiesweg 41/2
Tel.: 0 33 61/30 09 15 Fax -/30 09 14 **G**
****

BIETE SOFTWARE

Verk., tausche : DT.: Star Trek, Dune, The Box 1, L. O. Kyran., Synd. Data, Humans, Can. Fod., Engl.: R. Hood, Priv., Rise of T. Dragon, Wil. Beam. **Suche:** Railroad Tycoon, Pirates, Tel.: 0 55 84/17 95 Stefan

Suche dringend Star Trek 5 für PC. Bitte melden! Biete Star Trek Tech. Manual für 80 DM, Joysoft Classics 35 DM, Curse o. Enchantia 20 DM. Tel./Fax: 0 71 71/4 35 29 Ralf

Elite Post Swapping: Tausche Best Games Liste und Disks an Holger Winkelmann, Gaubstr. 12, 47441 Moers. Habe alle Systeme

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC, sowie diverse PC-CD-Games!!! Verkaufe Kopierstation fuer SNES!! Tel.: 05731/96596, Tel.: 05731/49451

Biete aktuelle Software für den Amiga & PC, sowie diverse PC-CD-Games!!! Verkaufe Kopierstation fuer SNES!! Tel.: 05731/96596, Tel.: 05731/49451

PC-Originale ab 20 DM: Bloodnet, Tie Fighter, Siedler, Colonization, Lands of Lore, Theme P. etc. Liste gg. 1 DM. Ole Brandenburg, Heerstr. 83b, 14055 Berlin, Tel.: 0 30/3 04 15 03

Verkaufe alle möglichen PC-Spiele. Fordern Sie die Liste an bei: Alexander Hübner, Breite Straße 6, 88214 Ravensburg. Tel.: 01 71/4 14 35 20, Fax: 07 51/6 13 96

STELLENMARKT

Super-Nebenverdienst mit dem PC Infos gegen 2 DM RP bei Wolfgang Schuster, Maybachstr. 76, 50670 Köln

150 DM/Tag! Lukrativer, legaler Nebenjob am PC. Infos gegen 2 DM RP bei: R. Gerl, Kessenicherstr. 14, 53129 Bonn ,Tel.: 02 28/23 91 04

Nebenverdienst leicht gemacht! Für jedermann von zu Hause aus möglich. Infos gegen frankiertes Rückkuvert an: A. Rein, Schwalbenweg 6, 74579 Fichtenau

Unglaublich aber wahr – Sie können jetzt mit minimalem Zeitaufwand bis zu 5000 DM/Monat mit dem PC verdienen. Kostl. Info bei Marcus Wittner, Wehrlang 4, 88316 Isny

150 DM/Tag! Lukrativer, legaler Nebenjob am PC. Infos gegen 2 DM RP bei: R. Gerl, Kessenicherstr. 14, 53129 Bonn, Tel.: 02 28/23 91 04

VERSCHIEDENES

PC-PD-USER-CLUB
Herner Str. 277
44809 Bochum
! Kostenlose Infos anfordern !

Lösungen: M. Island 1+2, Kyrandia 1–3, Gobliins 1–3, alle Cheats + Paßwörter zu Dark Forces, Indy 3+4, Hexuma, Darkseed; je 5 DM; Th. Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln **G**

Inserentenverzeichnis

Acclaim 11
Brinkmann Niemeyer 112
CDV 2
CIC Video 9
Cross Computersystems 23
DATA BECKER 27, 31, 35, 37, 111
Data House 83
Die Drachenschmiede 83
directMedia Mail-Order GmbH 19
Game It! 105
Gamestorm 85
Groß Electronic 45
K+H Soft- und Hardware 83
KröGer, Software Vertrieb 85
KuWo Versand 83
Media Point 17
MicroVision 39
News Software 83
Okay Soft 49
Profi Rom Records 43
Profi Vertriebs GmbH 47
Real Concept 83
Sacht 29
Softgold 15
Soft & Sound 79
SSV 83
Tronic-Verlag 50, 63, 69, 71, 73, 75, 89
Wagner Elektronik 83
Wial 13
Wizard's Bay 83

DIE DRACHENSCHMIEDE

Hallo Live-Rollenspieler und Fantasy-Freaks

Wir bieten ein umfangreiches Sortiment an Live-Rollenspielzubehör – Waffen, Masken, Schmink-Zubehör, Kostüme, Lederartikel, Kampfschwerter, Katanas, Dolche und Messer, Helme und Schilde für den Schaukampf mit Garantie, Rüstungen auf Maß, Kettenhemden im Bausatz, Armbrüste, Langbogen nach alten Vorlagen, Piraten-, Schnür- und Rüschenhemden, Fantasy-, Heavy-Metal und historischen Schmuck, Bücher zu den Themen Mittelalter und Fantasy, Honigwein und Trinkhörner, StarTrek-Artikel.



Ladenadressen:
10967 Berlin, Schönleinstr. 29, 030/6949136
44894 Bochum-Werne, Boltestr. 53, 0234/232357
91541 Rothenburg/Tauber, Galgengasse 40, 09861/6716

Versand:
Die Drachenschmiede
97993 Creglingen
Tel. 07939/353, Fax 1318
* Hauptkatalog DM 20,– bei Vorkasse oder DM 26,– per Nachnahme

01000

ALLES, ABER BILLIG!

Festplatte 540 MB	285,-DM
1GB	479,-DM
CD-Rom 4 fach IDE	269,-DM
Spea Mirage P64 PCI 2MB	245,-DM
Soundblaster 16 Value Edition	180,-DM

CD-Rom-Games

Alone in the Dark 3	79,-DM	Nacing Racing	49,-DM
Bioforge	79,-DM	NBA Live '95	93,-DM
Cyberia	39,-DM	Panzer General	49,-DM
Dark Forces	89,-DM	Sim Tower	75,-DM
Descent	74,-DM	Star Trek Tech. Man.	79,-DM
Kings Quest 7	87,-DM	US Navy Fighters	89,-DM
Lost Eden	79,-DM	Wing Commander 3	99,-DM
Mega Race	38,-DM	X-Wing Collection	73,-DM

CD-Erotik-Knüller

ab 18 Jahren nur gegen Altersnachweis

Vibration 1/2 Filme, Shows & Animationen	je 55,-DM
Extreme Hot Lether Girls	35,-DM
Erotris (Erotik-Spiel)	23,-DM

RC RealConcept

Dr.-Salvador-Allende-Str. 26 09119 Chemnitz
Tel.: 0371 / 2801234 Versandkosten: 7,50 DM
Fax: 0371 / 228077 Erstbestellung per NN !
Preisstand vom 25.06.95 Gesamtliste anfordern!

20000

CD-ROM

Command & Conquer (Dt. Version)	115,00 DM
The 11th Hour (Dt. Anleitung)	115,00 DM
Prisoner Of Ice (Dt. Version)	94,00 DM
A IV Networks (Dt. Version)	94,00 DM
Ravenloft 2 (Dt. Anleitung)	72,00 DM
USS Ticonderoga (Dt. Version)	86,00 DM
Hi'Octane (Dt. Version)	98,00 DM
EA Sports Rugby (Dt. Anleitung)	90,00 DM
Magic Carpet Plus (Dt. Version)	98,00 DM
Burning Steel 3 (Dt. Version)	86,00 DM

HARDWARE

IOMEGA Zip Drive 100MB Disks SCSI	350,00 DM
IOMEGA Zip Drive 100MB Disks parallel	350,00 DM
IOMEGA Zip Disks 100MB 10er Pack	245,00 DM
CD-ROM Laufwerk Mitsumi FX-400	329,00 DM
Streamer Colorado Jumbo 350 I (170-250MB)	265,00 DM
Multimedia-Lautsprechersystem SP-935 160W	99,00 DM

KOSTENLOSE Preisliste bei

K+H Soft & Hardware GbR
S.Kempchen, J.Höpfner
Hohentorstr. 54, 28199 BREMEN
Tel.0421/508409 & 0421/507807, Fax.0421/507807

30000

SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST MAC
PC C-64/128
SEGA CD-ROM
AMIGA CD 32
NINTENDO uvm. ...



Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere **GRATIS-INFOS** an.
Bitte unbedingt Ihr System angeben !

DATA HOUSE Inh. Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Straße 67 34130 Kassel
Versand: Mo. - Fr. 9 - 19 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr
Ladenlokal: Mo. - Fr. 15 - 18 Uhr, Sa. 9 - 13 Uhr
Telefon: 0561 - 68012 Fax: 68405

40000



Großhandel für Computerspiele & CDROM

Bitte nur Händleranfragen !

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

60000

KUWO - VERSAND

(Inhaber Kuben-Wolf GdbR)

Software
(CD-ROM)

Star Trek, A Final Unity, dt	89,90
Star Trek, C.Edition, S.1	114,90
Wing Commander 3, dt	79,90
Dark Forces, dt.	79,90
Command & Conquer	89,90
Indy Car Racing	19,90

Hardware

Aztech, 2-fach CD-ROM, IDE	149,-
TP 16-Bit Soundkarte	89,90
TP 8-Bit Soundkarte	29,90
486 DX4-100 CPU, AMD	209,-
Simm PS/2 4 MB o. P.	219,-
850MB HDD, Western Digital	349,-

Kostenlose Preisliste gleich anfordern !!!
!!! KEIN LADENLOKAL !!!
KUWO-Soft Am Witten 2 66822 Lebach
Tel./Fax: 06881-53521

90000

Wagner Elektronik

Erstellung von:
Audio-CD; Photo-CD; CD-Rom
Datensicherung auf CD

Computerbearbeitung
Computer Hard & Software
Büroservice
rufen Sie uns an:
TEL./FAX/BTX: 0 63 73 / 62 04
AUTO D2 FU: 0 17 26 80 76 62

Wagner-Elektronik
Postfach 13 36
66897 Schönenberg-Kbg.

Sammelkartenspiele (Magic, Jyhad, DarkForce, Illuminati, Wyvern, Doomtrooper etc.); Miniaturen (Ral Parta etc.); Star Trec, Star Wars Modelle etc.; Das Schwarze Auge; Strategiespiele, Fantasy, Science Fiction, Videos, Romane, Rollenspiele; Eigenes Spielzimmer; PC Hard- und Software; Computerspiele; Vieles mehr.......

WIZARD`S BAY

INH.: OLIVER SCHESTAG
OBERE KÖNIGSTR 31, 96052 BAMBERG
TEL. 0951-27695 FAX 27908

Österreich

POSTSPIELE!

Schon gehört - POSTSPIELE? In unseren Spielen machen bis zu 200 Spieler mit.

Fantasy - SF - History - Wirtschaft

Für jeden etwas: WORLD CONQUEST, EPIC, IRON & STEAM, TEKNOCIDE oder LEGENDS - der Fantasy-Hammer! In unseren Spielen geht die Post ab.

Als Beispiel: in **LEGENDS** wird eine ganze Welt simuliert, mit Städten, Ruinen, Religionen, Märkten, Gilden, Orks, Elfen, Zwergen, 300 Zaubersprüchen und vieles mehr. Also unverbindlich Gratisinfo mit Gratis-Regelwerk anfordern.

SSV Klapf-Bachler OEG, PF 1205c, A-8021 GRAZ,
☎ A-0316/919327, Fax A-0316/910318



Das Sechseckraster zeigt den Bewegungsspielraum der Einheiten

Neo-Klassiker

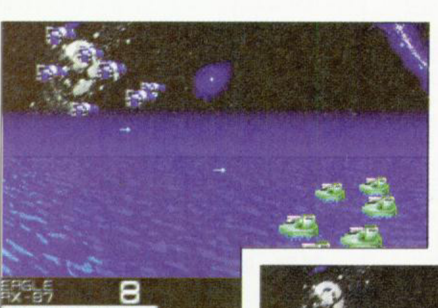
Keine Frage, mehr als sechs Jahre sind eine lange Zeit für die Neuauflage eines Klassikers. Die Parallelen zu Battle Isle sind ungefähr so unübersehbar wie in Paris der Eiffelturm. Leider mangelt es im Gegensatz zum Strategiehammer von Blue Byte an der Produktpflege. Viele neue Levels und eine verbesserte Computerintelligenz machen aus Nectaris für den PC keinen neuen Reißer. Eigentlich wäre hier nur ein halber Wertungsstern aus Nostalgiegründen fällig – aufgrund des moderaten Preises und des Urvater-Status im Genre ist das Aufrunden auf einen ganzen okay.

Marcus



Klassiker im neuen Gewand

Das waren noch Zeiten, als Ende der 80er NECTARIS auf der PC-Engine für extrem lange Nächte sorgte. Ein völlig neues Spielkonzept schlug in die Szene ein wie eine Bombe. Nun gibt's das Spiel auch für den PC.



Battle Isle läßt grüßen: Die Zwischenanimationen zeigen den Ausgang des Konflikts



Die U-Boote räumen beim Gegner auf

Der Urvater von Strategiespielen wie *Battle Isle* und dessen zahlreichen Folgeprodukten, **Nectaris**, erlebt jetzt einen zweiten Frühling. Nach gut sechs Jahren wurde das Spiel kürzlich von der PC-Engine für den PC konvertiert. Verantwortlich dafür zeichnen in Deutschland die Firmen Sunflowers und Bomico.



Das Schlachtschiff ist nicht so leicht zu knacken

Vor Jahren war das Game ein echter Hit. Kein Wunder, daß auch bald ein Nachfolger (*Nectaris Geo*) auf den Markt kam. Und nun hat man den Klassiker überarbeitet und als Ein-Disk-Produkt neu auf den Markt gebracht.

Die Story: Im Jahre 2104 treibt das Volk der Kitara böses Spiel mit dem Rat der Solaren Union. Auf Nectaris entbrennt eine wilde Schlacht mit ferngesteuerten Kampfmaschinen um die letzten Rohstoffquellen, die der Erde das Überleben sichern sollen.

Gespielt wird auf einem Sechseckraster. Insgesamt 40 verschiedene Einheiten treten gegeneinander an. Jeder Spielzug besteht aus bis zu drei Elementen. Zuerst zieht der Spieler seine Einheiten, dann greift er an. Manche Einheiten (zum Beispiel U-Boote) können sich schließlich nach einem Angriff auch wieder verdrücken.

Hat der Spieler alle gewünschten Einheiten bewegt, kommt der Computer an die Reihe. Ziel des Spiels ist es, das feindliche Hauptquartier zu besetzen oder statt dessen alle beweglichen Einheiten des Gegners zu vernichten.

Insgesamt 96 Levels müssen nacheinander erobert werden. Für jeden Level gibt es ein Paßwort, so daß ein Neustart unnötig ist. Als weitere Option stehen sieben Mehrspieler-Levels für bis zu vier Spieler (vor einem Monitor) auf dem Plan. Technisch gesehen ist Nectaris ein wenig angestaubt. In Sachen Optionen fehlt es an Feineinstellungen, wie sie für ähnliche Programme mittlerweile zur Pflicht geworden sind. Optisch gibt es zwar nicht viel auszusetzen, aber Nectaris hält eben auch bei der Grafik nur Hausmannskost bereit, zumal die Kampfeinheiten doch schwer verpixeln. Der Sound dagegen ist vollständig in Richtung C-64-Quietsch-Sinfonien unterwegs.

Angesichts eines überzeugenden Preis-Leistungs-Verhältnisses steht mit Nectaris ein facettenreiches Strategiespiel in den Regalen, das ohne lange Handbuchlektüre sofort gespielt werden kann. Trotz des geringen Umfangs an Features bringt das Spiel noch eine Menge Spaß. ❑

cus



Hersteller: Hudson Soft/Sunflowers/Bomico,
Preis: ca. 60 DM

Die Neuauflage des Genre-Klassikers bietet Strategie sofort zum Losspielen

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Von Rosalind shanghait

Die einen nennen es Mahjongg, die anderen Shanghai. Gemeint ist immer die Solitärvariante des wohl bekanntesten chinesischen Gesellschaftsspiels. Liebhaber von entsprechenden Computerumsetzungen dürfen sich freuen: Von Activision kommt eine neue (alte) Fassung.

Mahjongg bleibt selbst nach dem hundertsten Spiel noch spannend für Fans. Den Klassikerbonus genießt deshalb auch **Shanghai Great Moments** von **Activision**.

Shanghai Great Moments (ab jetzt kurz und bündig "SGM" genannt) ist eine Mahjongg-Variante mit mehreren Spieltypen. Neben dem normalen Mahjongg, dem "Drachen", gibt es noch Spezialversionen wie "The Great Wall" (die Steine sind wie in einer Backsteinmauer zusammengesetzt), "Action-Shanghai" (Kampf gegen die Uhr), "Beijing" (ein ähnlicher Aufbau wie beim "Wall"), eine Zweispieler- und eine Tournament-Version. Die Spiele selbst bieten verschiedene Layouts der Steine, wie "Cube", "Yin-Yang", "Pyramide" etc.

Abwinken nach dem Motto "Kennen wir schon!" ist trotzdem nicht angebracht, denn Activision hat das Drumherum verfeinert. So sind als Hintergründe gescannte Bilder vorgesehen, die jeweils einem von neun Themen zugeordnet sind. Die reichen vom "Ur-Mahjongg" über "Science-fiction" und "Romance" bis hin zu "Music" und "People".

Rosalind macht's vor: So spielt man Shanghai






Und wir machen es nach

Der zweite Gag sind kleine Animationen der Steine. Entfernt man ein Paar, dann zeigt sich die Animation, wobei die Programmierer oftmals einen Humor à la Monty Python an den Tag legen. Räumt man den Tisch ab, gibt es noch einen kleinen Film hintendran.

Und das ganze wird außerdem in eine Gesamtpräsentation eingebettet. Rosalind Chao ist die freundliche Begleiterin, die Mahjongg-Einsteigern während des Spiels weiterhilft. Wem der Name auf Anhieb nichts sagt: In Deutschland kennt man sie vor allem aus "Star Trek: The Next Generation" und "Star Trek: Deep Space Nine"; sie spielte die Frau von Chief O'Brien, Keiko. SGM benötigt für den Ablauf die Windows-Erweiterungen "Win32" und "WinG", damit die Videos in annehmbarer Größe ablaufen können. Beide Programme werden mitgeliefert, das Spiel selbst läuft trotz anderslautender Ankündigung nur unter Windows. Benötigt werden auf der Platte ca. 5 MB Speicherplatz; ein Doublespeed-CD-ROM-Laufwerk mit 300 KB/s sollte vorhanden sein. Für einen zufriedenstellenden Spielablauf ist wenigstens ein 486/33 vonnöten, und 8 MB RAM sind ebenfalls anzuraten. ❑



Hersteller: Activision,
Preis: ca. 100 DM

Mahjongg ist ein Dauerbrenner, animiert – wie hier – kommt das Spiel noch besser

testet auf: Gateway 2000 P5/100

Die Rache de

Der Super-GAU: Die Romulaner greifen die Föderation an

LUPE

Eine harmlose Raumpatrouille wird plötzlich zum Spießrutenlauf: Politisch Verfolgte kommen an Bord der Enterprise, auf der Suche nach der mythischen Schriftrolle, die eine Rebellion auslösen kann. Und während Picard noch auf der Suche nach der Legende ist, formiert sich entlang der neutralen Zone schon eine gigantische Streitmacht.

Sternzeit 48179.3, Logbuch der Enterprise, Captain Picard: Eine Patrouille entlang der neutralen Zone kann nie Routine sein, so sehr die Sternenflotte ihre Befehle auch verharmlost. Meine Befürchtungen haben sich bereits bestätigt, wenn auch auf eine ganz andere Art und Weise, als ich es mir hätte vorstellen können.

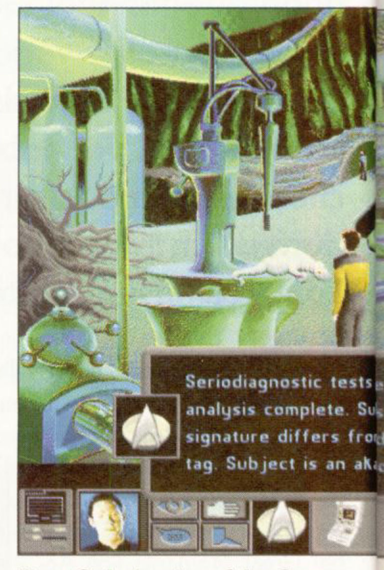
Vorgestern erfaßten unsere Langstrecken-Scanner ein kleines Schiff der Garidianer in der Nebula-Zone, das einen Hilferuf sendete. Als wir das Schiff entdeckten, enttarnte sich ein Warbird, dessen Kommandantin Garidianerin war (Garidianer und Romulaner sind befreundet). Sie forderte mich auf, den Sektor zu verlassen, aber da die Besatzung des kleinen Schiffes um politisches Asyl bat, beamte ich sie mit einem Trick auf die Enterprise. Es war natürlich eine Idee unseres klugen Kopfes Data: Wir durchschnitten den Traktorstrahl, der das kleine Schiff an den Warbird ankoppelte, indem wir mit der Enterprise durch den Strahl flogen und dabei gleichzeitig das elektronische "Störfeuer" des Warbirds zunichte machten.

Die Reaktion der garidianischen Kommandantin ließ nicht lange auf sich warten. Sie forderte mich auf, die Garidianer wieder herauszugeben, sonst würde sie mich angreifen. Ich dachte daran, was Mr. Worf über die Garidianer gesagt hatte und beschloß, mich auf keinerlei Diskussionen einzulassen. Meine Position war nicht schlecht, hatten doch unsere Gäste um politisches Asyl ersucht und der Warbird Föderationsgebiet verletzt. Ich machte der Kommandantin deshalb klar, daß ich jede weitere Aggression nicht dulden würde und sie mit Konsequenzen zu rechnen hätte. Das zeigte Wirkung: Der Warbird zog sich zurück.

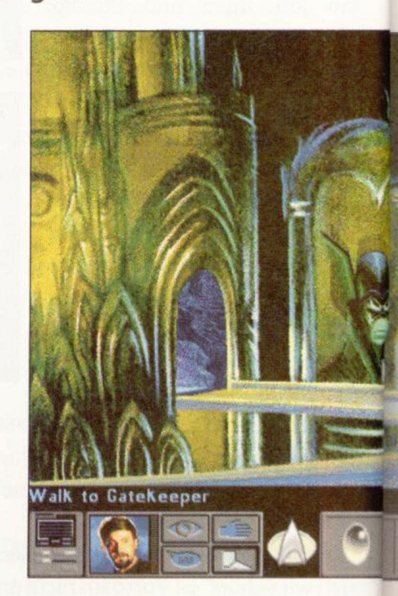
Jetzt war es an der Zeit, mit unseren Gästen zu reden, um endlich mehr über sie zu erfahren. Wie sich herausstellte, war der Anführer der drei Garidianer gleichzeitig der Sohn der Kommandantin. Den Status als Kriminelle hatten sie, da sie sich auf Garid für eine Änderung der politischen Verhältnisse einsetzten. Ich erfuhr, daß auf Garid ähnliche Verhältnisse herrschten wie gegen Ende des 20. Jahrhunderts auf der Erde in einigen Nationalstaaten: Es gab auf Garid verschiedene Herrschaftsklassen, an deren unterem Ende viele Garidianer wie Parias vegetierten. Die drei hatten versucht, sich auf einen religiösen Mythos zu berufen, den ihre Ahnen, die "Lawgiver", in Form der "5. Schriftrolle" überliefert haben sollen, in der von der Gleichheit aller Garidianer gesprochen wird. Doch die Lawgiver hatten den Planeten längst verlassen, die Schriftrolle war verschwunden.

Die Garidianer erhofften sich deshalb Hilfe von dem vulkanischen Historiker Shanok. Eine kurze Suche in unseren Datenbänken ergab, daß Shanok zur Zeit Ausgrabungen auf Horst III vornahm. Also ließ ich Kurs setzen.

Doch wir sollten vorerst nicht dort ankommen. Uns erreichte auf dem Weg zu Horst III ein Hilferuf von Cymkoe IV, in dessen Orbit eine Versuchsstation der Föderation angegriffen worden war. Ich versprach Hilfe und ließ die Enterprise mit Maximal-Warp das neue Ziel ansteuern.



Dem Geheimnis auf der Spur: Wer hat die Tiere illegal eingeführt?

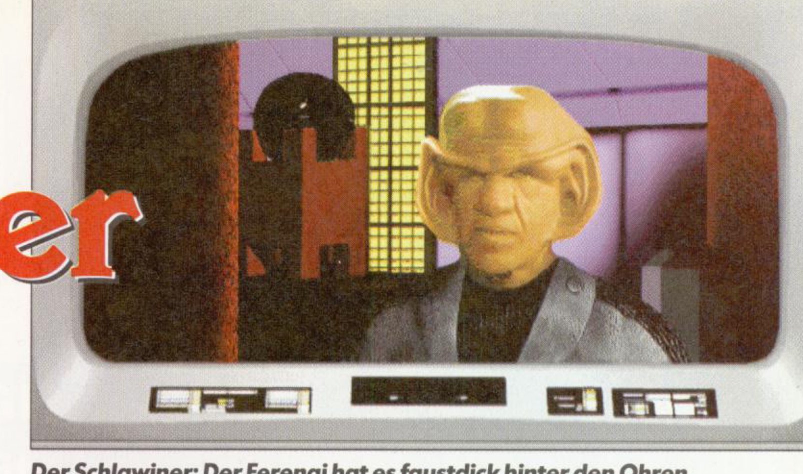


Als wir den Orbit von Cymkoe IV erreichten, bemerkten wir das ganze Ausmaß der Katastrophe: Die Station war instabil, drohte bald zu explodieren. Und was noch schlimmer war:

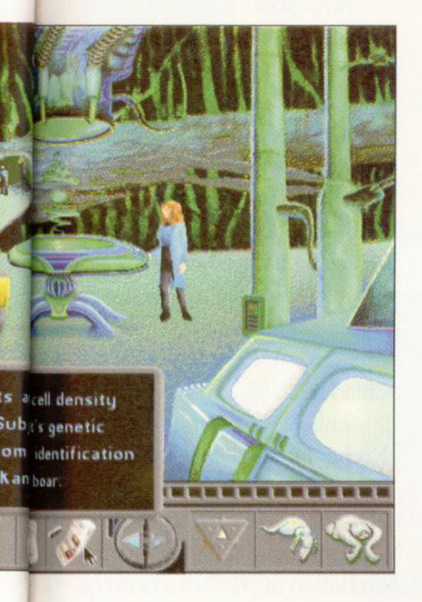


Überraschung: Ein Warbird enttarnt sich

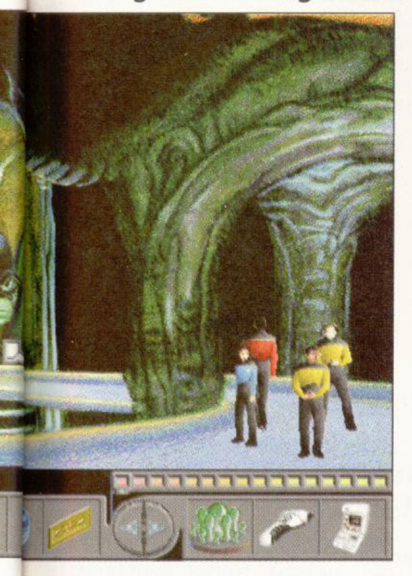
...er Romulaner


Der Schlawiner: Der Ferengi hat es faustdick hinter den Ohren

Diese Explosion konnte für den gesamten Planeten gefährlich werden, da man auf der Station mit experimenteller Energie gearbeitet hatte, die nötig war, um



Kein Dämon: Der finstere Bursche vor der Tür ist ein geschickter Fragesteller



für die Föderation eine Tarnkappen-Vorrichtung zu entwickeln. Hatten deshalb vielleicht die Romulaner die Station angegriffen? Es gab nur einen Weg, dies herauszufinden: Ich mußte ein Außenteam rüberbeamen.

Sternzeit 48179.3, persönliches Logbuch von Commander William T. Riker: Ich gelangte mit Geordie, Troi und Doktor Crusher in einen relativ gut erhaltenen Teil der Station. Doch schon nach wenigen Metern machten wir einen grausigen Fund: Eine Frau war unter einem schweren Energiekabel eingeklemmt. Mit dem Phaser konnten wir sie nicht befreien – das wäre zu gefährlich gewesen –, und auch der Transporter der Station war nicht funktionsfähig. Ein Dilemma: Selbst die Enterprise konnte uns nicht helfen, denn das Kraftfeld der Station machte das Beamen nur *von* der Station aus möglich. Wieder einmal wurde mir klar, wie sehr auch unsere hochentwickelte Technik uns zur Hilflosigkeit verdammen kann.

Ich beschloß also, zunächst die Station zu erkunden. Im hinteren Teil gab es eine Kommandozentrale, in der allerlei technische Ersatzteile herumlagen, die Geordie zunächst einmal mitnahm. Links von diesem Raum entdeckten wir dann, was die Station angegriffen hatte: Ein kleines, nahezu eiförmiges Raumschiff schwebte vor der Tür zur Energiesteuerung und feuerte auf uns, sobald wir zu nahe kamen. Was sollte das? War das nun ein Raumschiff oder gar eine fremde Lebensform? Viele Fragen, und so wenige Anworten.

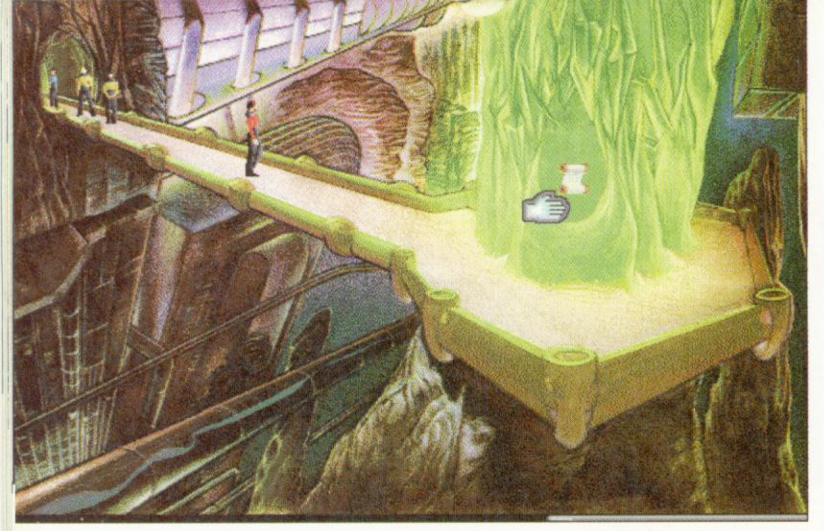
Geordie half mir aus der Klemme, als er vorschlug, die Notenergieabschaltung einzusetzen, da dieses Wesen (Raumschiff?) anscheinend von dem Hauptenergiestrom Energie aufnahm. Wir fanden den Notabschalter, wobei Geordie feststellte, daß der dritte Regler für die Abschaltung nötig war. Und tatsächlich: Als die Energie versiegte, flüchtete das Wesen aus der Station und verschwand. Ich ließ mich sofort zur Enterprise zurückbeamen, um das Wesen zu verfolgen, doch nach einer Jagd bis in ein Asteroidenfeld hinein mußten wir aufgeben. Das Wesen hatte seine Form in einen Asteroiden verwandelt!

Also flogen wir zurück zur Station und ließen uns herunterbeamen, um unsere Aufgabe zu erfüllen, denn immer noch war die Station instabil. Wir gingen in die nun freie Energiezentrale und fanden einen Wissenschaftler, der mit Geordie einen Plan zur Rettung der Station ausarbeitete. Geordie mußte an der Hauptenergieader, die ein Loch besaß, lediglich einen Phaseninverter und einen Wellen-Reduktionskonverter einbauen. Das reichte! Der Kanzler von Cymkoe IV bedankte sich herzlich und wünschte uns alles Gute. Endlich konnten wir wieder auf die Suche nach Shanok gehen.

Sternzeit 48179.4, Logbuch der Enterprise, Captain Picard: Wir haben Shanok gefunden. Er hat auf Horst III einige interessante Entdeckungen gemacht, die die Rasse der Chodack betreffen, die direkten Vorläufer der Romulaner. Wie es scheint, stehen auch die Lawgiver irgendwie mit den Chodack in Verbindung. Jedenfalls gab Shanock uns die Information, die Lawgiver hätten irgendwo am Rand der neutralen Zone eine Kolonie gegründet. Wir hoffen, diese Kolonie zu finden, doch vorher muß ich noch meinem alten Freund Admiral Reddock einen Gefallen tun. Er möchte, daß ich für ihn eine Exobiologin finde, die auf Morassia verschwunden ist. Natürlich komme ich seiner Bitte nach. Commander Data ist mit einem Außenteam bereits unterwegs.

Sternzeit 48179.5, persönliches Logbuch von Commander Data: Wir haben die Biologin gefunden und sogar noch Hinweise auf die Lawgiver erhalten. Auf dem Planeten fanden wir das Labor der Doktorin, in dem einige tote Tiere lagen, die offensichtlich falsch gekennzeichnet waren und illegal importiert wurden. Der Kollege der Doktorin namens Lydia war zuständig für die Kennzeichnung der Überprüfung, doch er wich meinen Fragen aus. In dem Labor fanden wir zudem drei Kraftfelder für die Entnahme von Bioproben und auf dem Bio-Tisch den dazugehörigen Bioprobenbehälter. Wir nahmen dann Proben aus allen drei


Der Mann mit Ideen: Data trickst den Warbird aus



Geschafft: Die Schriftrolle ist entdeckt, das Universum gerettet

Naturparks des Planeten, wobei Dr. Crusher feststellte, daß viele Tiere an Nachwirkungen von Sedativa litten. Auch hierfür hatte nur Dr. Lydia einen Zugang.

Als wir unsere Informationen der Kanzlerin von Morassia vorlegten, spürte sie Dr. Lydia auf und fand alsbald auch die Föderationsbiologin. Jetzt mußten wir nur noch ein gefährliches Reptil fangen, aber dank der Hilfe der Biologin war das kein Problem mehr.

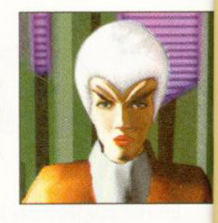
Dennoch war es faszinierend, daß Dr. Lydia offenbar Tiere romulanischer Herkunft von einem Ferengi hatte schmuggeln lassen. Zwar waren beide auf einem Ferengi-Schiff geflohen, aber wir konnten sie nach einer Jagd durch zwei Sternensysteme finden. Erstaunt hat mich dabei die Taktik Captain Picards, der dem Ferengi drohte, den Romulanern von dessen Geschäften zu erzählen. Ich bin mir zwar nicht sicher warum, aber der Ferengi übergab uns daraufhin die Doktorin und teilte uns mit, daß er die Tiere von einer versteckten Kolonie erhalten habe. Unser Ziel wird nun diese Kolonie sein, denn es könnte die Kolonie der verschwundenen Lawgiver sein.

Sternzeit 48179.6, persönliches Logbuch, Commander William T. Riker: Wir haben die Lawgiver gefunden! Nachdem wir die Grußfrequenzen aktivierten, ohne überhaupt den Planet sehen zu können, antworteten die Kolonisten. Ich bin dann mit einem Außenteam runtergebeamt und mußte feststellen, daß die Lawgiver nicht mehr wußten, wo auf ihrer Welt sich die 5. Schriftrolle befindet. Statt dessen gibt es drei Sekten, die alle eine abgeänderte Kopie besitzen. Die erste Sekte an unserem Landungsort war sehr friedfertig und gab uns ein gespeichertes Musikstück, ein Orchestrion. Interessanter war die Sekte in der Wüste, denn ihr Anführer ist durch eine geheimnisvolle Tür der Vorfahren entschwunden. Diese Tür wurde bewacht von einem Gatekeeper, der mir fünf Fragen stellte. Ich beantwortete sie ehrlich und in dem Bewußtsein, wie beschränkt mein Wissen um das Universum ist. Die Tür ging auf und gab den Blick frei auf einen in ein Stasisfeld eingehüllten Sektenführer. Wir konnten ihn nicht befreien, weil wir die antiken Schriften nicht entziffern konnten. Deshalb gingen wir zurück zum Landeplatz, wo uns schon der Kanzler erwartete und uns ein Übersetzungsgerät mitgab. Mit diesem konnten wir dann den Sektenführer befreien. Er schenkte uns drei Gegenstände, die er von anderen Sekten "gewonnen" hatten. Wir nahmen einen goldenen Ring, ein Zepter und ein seltsames Gerät der Lawgiver-Vorfahren. Den Ring schenkten wir der musikalischen Sekte, die uns daraufhin ein neues Orchestrion schenkte. Und als wir mit dem seltsamen Gerät noch ihre Orgel reparierten (Geordie sei Dank!), gab es ein weiteres Orchestrion als Geschenk.

Wir trafen im Norden alsbald auf die dritte, sehr düstere Sekte. Die Anführerin war feindselig, änderte aber ihre Meinung, als wir ihr das Zepter gaben, das sie schon lange vermißt hatte. So erhielten wir Zugang zu einem Transporter der Lawgiver-Ahnen, den wir, wie Geordie feststellte, mit einem Orchestrion bedienen konnten. Wir spielten die richtige Melodie – und waren plötzlich im Vorraum der Schatzkammer der 5. Schriftrolle!

Doch dort war noch ein Rätsel zu lösen. Wieder kamen die Orchestrions zum Einsatz, denn wenn wir sie spielten, traten bestimmte Wegstücke zur hinteren Tür hervor. Es kam also darauf an, die Orchestrions in unserer Ausrüstung zusammen mit den vorhandenen im Vorraum zu benutzen, um die hintere Tür zu erreichen.

Ich spielte zunächst das Orchestrion mit den vier pflanzenartigen Röhren, und stellte mich auf die zweite Platte rechts. Dann benutzte ich den "Dreier", ging auf die mittlere Platte, gefolgt von dem "Einser" und einem Sprung auf die linke hintere Platte. Dort holte ich mir ein neues Orchestrion usw. Es dauerte gut eine Stunde, bis ich genau wußte, wie ich an die Tür gelangen konnte. Blieb nur noch ein Problem: Die Tür ließ sich mit einem der Talismane öffnen, die wir von der Wüstensekte erhalten hatten. Aber mit welchem? Ich entschied mich für den blauen. Und tatsächlich: Wir konnten hindurchgehen und die Rolle mit an Bord nehmen.



Mutterliebe: Sie will ihren kriminellen Sohn zurück



Jetzt wird's ernst: Der Romulaner will kämpfen, nicht reden

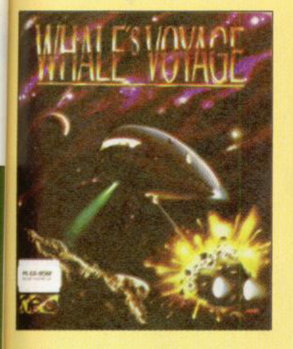
Sternzeit 48179.7, Logbuch der Enterprise, Captain Picard: Wir hatten die Rolle an Bord geholt, aber wir hatten auch die Garidianer auf den Fersen. Wieder war es die Kommandantin, die uns aufforderte, die drei Asylanten zu übergeben. Doch Avakar, ihr Sohn, konnte sie überzeugen, samt der Schriftrolle zu Garid zurückzukehren, um endlich für gesellschaftliche Änderungen zu sorgen, wie es schon die Schriftrolle verlangte. Ich bin froh, daß diese Mission ein so glückliches Ende genommen hat. Allerdings habe ich keine Zeit, endlich einmal meine Dixon-Hill-Rolle auf dem Holodeck weiterzuspielen, denn die Situation ist ernst: Eine gigantische Romulaner-Flotte hat sich gebildet und ist gerade dabei, unsere Außenposten zu überrennen. Ich befürchte das Schlimmste und bin mit der Enterprise auf dem Weg, die Invasoren abzufangen. Ich kann mich allerdings kaum darüber freuen, daß unsere Patrouille auf diese Art und Weise beendet wurde. ❑

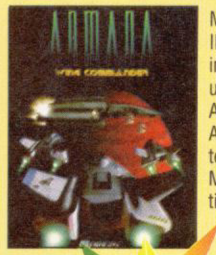
msu



Ankunft: Die Orbitalstation steht kurz vor der Explosion







Mit Armada können Sie sich Ihr eigenes Universum mit individuellen Missionen und Kampagnen kreieren. Armada bringt spannende Action für 2 Spieler auf geteiltem Bildschirm und über Modem- oder Netzwerkoption. Deutsch.

39,95

Whale's Voyage

Wir schreiben das 24. Jahrhundert, und die angehenden Space-Yuppies kaufen ein heruntergekommenes Raumschiff: die Whale. Das Sonnensystem, in dem die Abenteuer stattfinden, besteht aus 6 Planeten, und Ihr müßt die Rätsel in den Städten der Planeten lösen, bevor Ihr am Ziel seid.
CD-ROM

29,95

Highlight des Monats

Star Trek 25th Anniversary

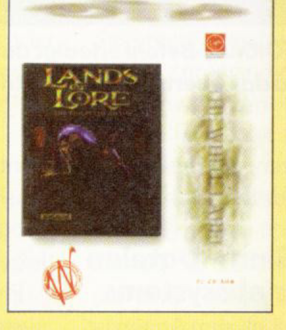
Wiedersehen mit Captain Kirk, Spock, Pille & Co. Ein "Muß" für alle Enterprise-Fans: Das Bestseller-Game! *CD-ROM*



NEU

34,95





Hand of Fate

Teil 2 von Legend of Kyrandia
Das Land von Kyrandia verschwindet Stück für Stück: Ein Fluch lastet auf dem Land. Du bist der junge Mystiker, der die Macht des Zaubers zu brechen versucht.
CD-ROM

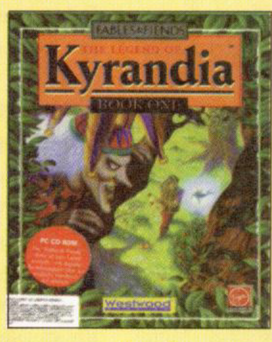


39,95

Lands of Lore

Der Stein der Wahrheit muß gefunden werden, bevor der Rat den bösen Machenschaften von Scotia, der scheußlichen Hexe, ein Ende setzen kann ...
Ein Fantasy-Rollenspiel wie kein anderes.
CD-ROM

39,95



Legend of Kyrandia

Betreten Sie ein Land, in dem Zauberei Wirklichkeit ist!
Teil 1 der erfolgreichen Fantasygeschichte. *CD-ROM*

34,95



Hired Guns

In einer Welt voll grausamer Mutanten und Terror an allen Ecken führen Sie ein Team von vier der gerissensten Söldner des Sternensystems Lacaille auf einen Sondereinsatz. Das einzigartige 4-Spieler-Kontrollsystem mit dem ein bis vier Mitspieler auf demselben Computer antreten können.
PC 3,5

34,95



Mega Race

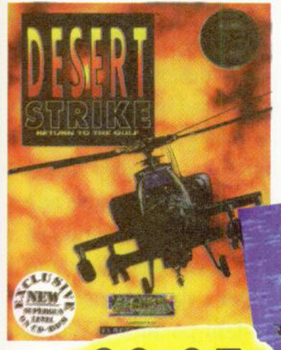
findet in fünf Zonen statt, von denen jede ihre eigene mörderische Rennstrecke und Killerspeedgames hat. Du startest in New San, aber keine Angst, es gibt viele Überraschungen auf jeder neuen Rennstrecke.
CD-ROM



34,95

Desert Strike !!!





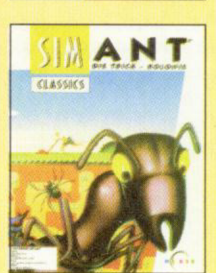
Per Kampfhubschrauber den Diktator stürzen !

Isometrisches Ballerstrategiespiel mit Kult-Status.
CD-ROM

Der Knüller!



39,95



Sim Ant

vermittelt mit wissenschaftlichen Fakten einen Einblick in die Lebensweise und Aufgabenbereiche der Ameisen, z.B. Kampf für Königin und Kolonie, Häuserbesetzung u.v.m. Besetze das Haus und vertreibe die widerlichen Menschen.
PC 3,5

39,95

Beneath a Steel Sky

Ein packender Science-fiction-Thriller, der in einer düsteren Zukunftsversion angesiedelt ist. Auf sich allein gestellt, ausgestattet mit der Hauptplatine eines Roboters kämpft Foster um sein Leben und lüftet das schreckliche Geheimnis um seine Entführung.
CD-ROM

29,95

Die Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden.
Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/979618

Startrampe A:

In den "Handbüchern" selbst teurer Spiele findet man häufig den Hinweis, eventuelle Startprobleme ließen sich durch das Anfertigen einer Startdiskette beseitigen. Wie so etwas geht, sagt der Beipackzettel aber eher selten. Deshalb verraten wir's Euch.

Mit Ausnahme der wenigen (echten) Windows-Games sind Computerspiele, die es für den PC zu kaufen gibt, zumeist wahre Diktatoren. Bevor sie gutwillige Käufer auch nur einen Blick in ihre bunte Zauberwelt werfen lassen, erpressen sie sie mit einer Liste von Forderungen, die mit der vorhandenen Systemkonfiguration oft unvereinbar sind.

Exzentrische Spiele

So reicht die Arbeitsspeichergröße manchmal bei weitem nicht aus, oder der Bedarf nach EMS-Erweiterungsspeicher beißt sich mit der XMS erfordernden Windows-Konfiguration.

Viele dieser Probleme lassen sich per Konfigurationsmenü (siehe "Speicher für alle", PC Spiel 5/95) oder Start aus Windows heraus (siehe "Startrampe Windows", PC Spiel 7/95) beheben. An der Windows-Lösung scheitern aber oft solche Spiele, die besonders viel Speicher unterhalb von 1 MB oder exklusiven Zugriff auf ein von Windows verwaltetes Gerät (beispielsweise die Soundkarte) benötigen. Und das DOS-Konfigurationsmenü eignet sich der schnell verlorenen Übersichtlichkeit halber nur für relativ wenige abweichende Starteinstellungen.

Das manuelle Abändern der Startdateien vor und nach jedem Spielstart ist sicherlich wegen der extremen Fehler anfälligkeit die schlechteste Methode, den "harten Kern" der DOS-Spiele zum Laufen zu bringen. Was bleibt, ist ein Mittel aus den Anfangstagen des PC: die Startdiskette. Die enthält das absolute Minimum dessen, was für die allgemeine Funktionstüchtigkeit des PC notwendig ist, darüber hinaus aber all die konfigurationstechnischen Extravaganzen, die das jeweilige Game erfordert.

```
C:\>format a: /s
Neue Diskette in Laufwerk A: einlegen
und anschließend die EINGABETASTE drücken...

Prüfe bestehendes Datenträger-Format.
Speichere Information für Wiederherstellung.
Überprüfe 1.44 MB
Formatieren beendet
Systemdateien übertragen

Datenträgerbezeichnung (11 Zeichen, EINGABETASTE für keine)? StartDisk

    1.457.664 Byte Speicherplatz auf dem Datenträger insgesamt
      201.728 Byte vom System benutzt
    1.255.936 Byte auf dem Datenträger verfügbar

          512 Byte in jeder Zuordnungseinheit.
        2.453 Zuordnungseinheiten auf dem Datenträger verfügbar.

Datenträgernummer: 381D-1603

Eine weitere Diskette formatieren (J/N)?
```

Bild 1: Der FORMAT-Befehl erledigt das Formatieren der Startdiskette und das Übertragen des Betriebssystems in einem Aufwasch

Zwei im Sinn – Dateien des Betriebssystems

Was uns die Luft zum Atmen ist, ist dem PC sein Betriebssystem – und das heißt in neun von zehn Fällen: MS-DOS. Die Buchstaben "MS" stehen dabei für dessen Erfinder, die Firma Microsoft, "DOS" für "Disk Operating System", was nichts anderes als "Diskettenbetriebssystem" bedeutet. Hinter dieser unscheinbaren Wortfassade verbirgt sich ein Programm, das die Hardware des Computers kontrolliert und damit erst das Ausführen von Anwendungsprogrammen (wozu auch Spiele gehören) ermöglicht.

Physikalisch ist das Betriebssystem in drei Dateien untergebracht, von denen zwei, nämlich MSDOS.SYS und IO.SYS, unsichtbar im Hauptverzeichnis der Festplatte vorhanden sind. Hier findet sich auch die dritte Betriebssystemdatei COMMAND.COM, die aber mit der Eingabe eines DIR-Befehls sichtbar wird. Sie stellt die bekannt karge Benutzerschnittstelle (ein fast völlig leerer Bildschirm mit dem DOS-Prompt "C:\>" darin) zur Verfügung, die es dem Anwender erlaubt, Befehle einzugeben oder Programme zu starten.

Vorbereiten der Diskette

Jede ladenneue Diskette muß für den DOS-Gebrauch vorbereitet werden. Bei dieser sogenannten Formatierung werden die magnetischen Spuren angelegt, die zur Aufnahme aller künftigen Daten notwendig sind. Der dafür zuständige DOS-Befehl packt auf Wunsch auch gleich eine Kopie der drei Betriebssystemdateien auf den

```
Speicherkonfiguration XMS:
 device=himem.sys
 device=emm386.exe noems

;Hochladen von SCSI- und CD-ROM-Gerätetreibern:
 devicehigh=aspi8dos.sys
 devicehigh=toshv111.sys /d:mscd000

;Hochladen von MS-DOS:
 dos=high,umb

;Einrichten von Datei- und Datenträgerpuffern:
 files=20
 buffers=10
```

Listing 1: Beispiel einer Startdatei CONFIG.SYS mit XMS-konfiguriertem Erweiterungsspeicher

```
;Speicherkonfiguration EMS:
device=himem.sys
device=emm386.exe ram

;Hochladen von SCSI- und CD-ROM-Gerätetreibern:
devicehigh=aspi8dos.sys
devicehigh=toshv111.sys /d:mscd000

;Hochladen von MS-DOS:
dos=high,umb

;Einrichten von Datei- und Datenträgerpuffern:
files=20
buffers=10
```

Listing 2: Beispiel einer Startdatei CONFIG.SYS mit EMS-konfiguriertem Erweiterungsspeicher

neuen Datenträger. Dazu legt Ihr eine Diskette passender Größe in das (erste) Diskettenlaufwerk ein und gebt den Befehl

```
format a: /s
```

hinter dem DOS-Prompt ein. Befolgt dann die wenigen Anweisungen des Formatierprogramms, die Ihr durch Drücken der Tasten [J] oder [N] quittieren müßt.

Nach dem Ende der Formatierung kopiert FORMAT automatisch das Betriebssystem auf die Diskette, die damit bereits - wie die Festplatte - grundsätzlich startfähig wird. Nach einem Neustart von dieser Diskette würdet Ihr Euren PC jedoch kaum wiedererkennen, da er sich nun äußerst "puritanisch" gibt.

Die Rolle der Startdateien

Alles, was Euren Computer von seinem Urahn, dem IBM PC-XT, unterscheidet, muß ihm durch "Treiber" genannte Erweiterungen des Betriebssystems und residente (im Hintergrund aktive) Programme erst nahegebracht werden. Aus diesem Grund erkennt ein mit nacktem DOS gestarteter Rechner zum Beispiel auch keine Mäuse, CD-ROM-Laufwerke oder SCSI-Festplatten, und selbst die Tastatur verhält sich - entgegen ihrer Tastenbeschriftung - wie das amerikanische Original.

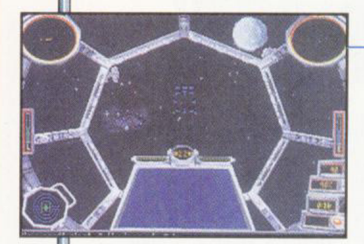
Alle notwendigen Treiber und residenten Programme müssen als Datei auf der Startdiskette vorliegen. Ihr Aufruf erfolgt aus den Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT heraus, die das Betriebssystem auf jedem startfähigen Datenträger suchten und automatisch ausführten, sobald sie gefunden werden. Beide Startdateien sind sogenannte ASCII- oder Klartextdateien. Für die Neuanlage und Bearbeitung solcher Dateien bringt MS-DOS ein eigenes Dienstprogramm namens EDIT.COM (siehe Kasten "Anlegen und Bearbeiten von Startdateien") mit. Es läßt sich aber auch nahezu jedes andere Textprogramm verwenden.

Konfiguration des Erweiterungsspeichers

Kaum ein Spiel begnügt sich heutzutage mit dem konventionellen Arbeitsspeicher, dessen 640 KB es noch dazu mit dem Betriebssystem und den geladenen Treibern teilen muß. Der fast immer vorhandene Erweiterungsspeicher oberhalb von 1 MB bringt zwar einen Ausweg aus der Speicherknappheit, für seine Verwaltung haben sich jedoch zwei ähnlich lautende, aber grundsätzlich verschiedene Speichermodelle etabliert: EMS und XMS.

Topaktuell ...

... vor einem Jahr



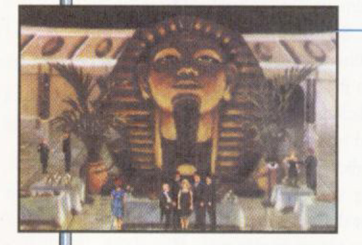
Tie Fighter von **LucasArts** stellte wieder einmal Tausende von Spielern in die Dienste des Imperiums und setzte neue Maßstäbe für Weltraum-Action. **Silmarils** setzte mit **Robinson's Requiem** eine neue Art Adventure in die Welt. Dem Publikum fiel das starke Game wegen mangelnder Werbung leider nicht besonders auf. Mit dem **Dschungelbuch** für das **SuperNES** sprang **Virgin** für den Disney-Klassiker in die Bresche und machte ein schön animiertes Jump'n'Run daraus. Richtig sauber durchgefallen war im letzten Jahr **Outpost**. **Sierras** Strategiespiel floppte komplett (2000 Bugs waren dann doch zuviel!).

... vor zwei Jahren



Richtig witzig wurde es mit Lost Vikings von **Interplay**. Drei Wikinger mußten geschickt durch Dutzende von Levels gesteuert werden. **Tornado** von **Digital Integrations** setzte zwar neue Maßstäbe in Sachen Realität bei Flugsimulationen, fiel aber beim Publikum wegen Unspielbarkeit durch (so kann's gehen, gelle). **Microproses** bisher letztes Adventure, **Return of the Phantom**, brachte eine Umsetzung des gleichnamigen Theaterstücks auf die PC-Schirme und konnte Spieler wochenlang fesseln. **Dark Side of Xeen (New World Computing)** versetzte die Rollenspieler in bares Entzücken.

... vor drei Jahren



Sierra legte mit Laura Bow II ein Superadventure hin, das auch heute noch seinesgleichen sucht. Abwechslungsreiche Rätsel und eine stimmungsvolle Story aus den 20er Jahren brachten den Herstellern Ruhm und Ehre. **Theatre of War** von **Three Sixty** war eines der ersten Games in Super-VGA. Trotz superedler Optik fiel die Schachvariante unten durch. **SSI** setzte mit **Prophecy of the Shadow** ein Klasse-Rollenspiel in die Welt und behauptete erneut die Vorreiterrolle in diesem Genre. **Electronic Arts** machte ebenfalls auf Rollenspiele und nahm sich des Themas **Herr der Ringe** an. Auf dem SuperNES gab es mit **Alien 3** ein mordsmäßiges Shoot'em Up. **Acclaim** zeichnete dafür verantwortlich.

... vor vier Jahren



Hotel Manager von **Bomico** brachte das Genre Wirtschaftssimulationen auf einen neuen Stand. Eine solche Fülle von Optionen war vorher noch nicht dagewesen. Wochenlangen Knobelspaß versprach **Booly (Loriciel)**. Ob nun farbige Plättchen oder Engel und Teufel, die Sache in die richtige Reihenfolge zu drehen, das konnte Stunden dauern. Wreckers war eines der ersten komplexen Adventures in isometrischer Perspektive und ließ die Gambler in Raumstationen rätseln.

... vor fünf Jahren



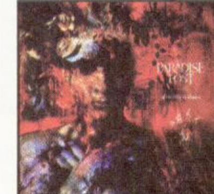
A.M.C. von **Dynamic** landete genau in den Herzen der Action-Fans. Das Game kam für den Amiga und den C-64 und blieb monatelang in den Charts. Phantasy Star 2 für das Mega Drive brachte der Konsole den Durchbruch: Die Mischung aus Rollenspiel und Adventure war damals vollkommen neu. **Combo Racer (Gremlin)** war die erste brauchbare Motorradsimulation für den Atari ST. **Projectile** von **Electronic Arts** lag genau im Schußfeld der Shoot'em-Upper und bot haufenweise Action aus der Vogelperspektive für den Atari.

cus

Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt

Audio-Spuren

gehört von Marcus

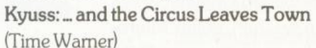




Bin gerade aus Roskilde gekommen - DEM Rockfestival schlechthin. Und keiner von den gesehenen Top-Acts hat gerade 'ne Scheibe draußen. Mal sehen, Urge Overkill könnte in der nächsten Ausgabe dabeisein. Alsdann ...

Paradise Lost: Draconian Times
(Music for Nations rec.)

Klasse, mal wieder so richtig trauriger Metal. Shouter Nick Holmes seufzt in einer Tour seine Songs ins Mikro. Dahinter liegt ein klassisches Rock-Line-Up: Zwei jaulende Gitarren und ein tragischer Baß bringen den richtigen Kick für eine kleine Melancholie-Einlage. Die Drums wirbeln ganz wuchtig im Hintergrund und setzen die richtigen Akzente. Eine klasse Rockscheibe, die so in Richtung Queensryche und Dream Theater geht und 'ne Idee härter rüberkommt. Schade, daß es so etwas so selten in dem von Posern durchsetzten Genre gibt.





Kyuss: ... and the Circus Leaves Town
(Time Warner)

Nicht das erste Mal, daß ich über die Jungs gestolpert bin. Kyuss machen reichlich eigenständigen Alternative Rock. Dabei ist nicht unbedingt die Perfektion gefragt, vielmehr der Drive, der dabei rüberkommt. So ähnlich müßten auf jeden Fall die frühen Danzig klingen, wenn alle Danzigs ihre Verstärker mit Watte ausgestopft hätten. Ein ordentliches Pfund auf den Verzerrer gegeben und los rattert und rumpelt die Kyuss-Maschine. Experimentierwille ist natürlich Ehrensache bei Kyuss. Gewagte Intros und mächtig viel schräge Riffs. Kyuss ist zwar kein Riesenrenner, aber dafür mit Ausdauer immer wieder im CD-Spieler. Das erste Hören sagt hier jedenfalls gar nichts aus. "... and the Circus Leaves Town" ist etwas zum Reinschuften.

Neil Young: Mirror Ball
(Reprise Rec.)

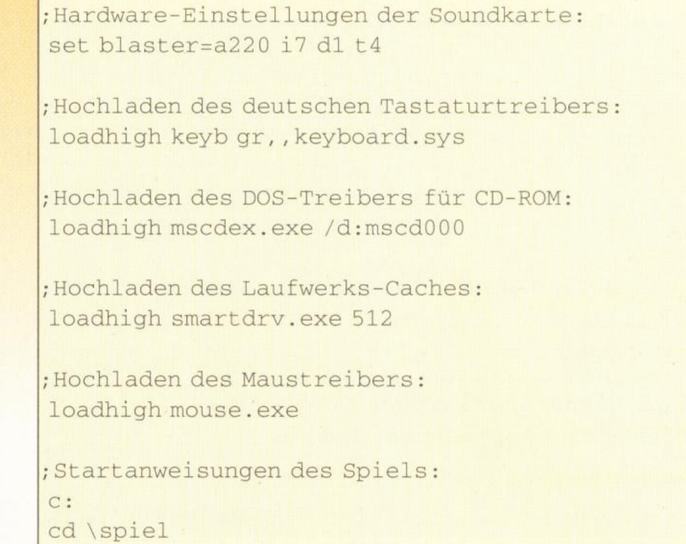


Das nenne ich mal eine Mischung: Neil Young mit Pearl Jam! Der immer etwas traurige Rock-Opa mit den frustrierten Grungern aus Seattle. Na ja, beide haben nordisches Temperament; schließlich ist Neil in Toronto, Kanada, geboren. Soundtechnisch geht natürlich die Pearl-Jam-Post ab. Darüber liegt aber nicht Eddie Vedders Stimme, sondern eben die von Neil. Das Starke daran ist: Die Band zieht einen gnadenlosen Rock-Streifen ab. Immer schön langsam, sehnsüchtig in die Ferne sehend. Sauberer Slow Rock für warme Spätsommerabende. Da sollte Pearl Jam auch alleine weitermachen. Lange sirrende Gitarren sind bei Neil natürlich Ehrensache. Schöne Scheibe.



110 Below: Various Artists
(Bechwood Music).

Steht hier irgendwer auf Drums und so richtig tiefe Bässe, die den Bauch massieren? Yeah! Dann ist diese Scheibe genau das Richtige. Hier gibt es Extrem-Drums im Dutzendpack. Gemixt mit so einer Art Ethno-Hip-Hop. Da sitzt ordentlich Rumms dahinter. Sehr monoton und trotzdem abwechslungsreich wie 'ne Runde Ü-Eier. Sogar Beck ("I'm a loser, Baby") macht mit. Eine irre Mischung.



```
;@echo off

;Hardware-Einstellungen der Soundkarte:
set blaster=a220 i7 d1 t4

;Hochladen des deutschen Tastaturtreibers:
loadhigh keyb gr,,keyboard.sys

;Hochladen des DOS-Treibers für CD-ROM:
loadhigh mscdex.exe /d:mscd000

;Hochladen des Laufwerks-Caches:
loadhigh smartdrv.exe 512

;Hochladen des Maustreibers:
loadhigh mouse.exe

;Startanweisungen des Spiels:
c:
cd \spiel
spiel.exe
```

Listing 3: Beispiel einer Startdatei AUTOEXEC.BAT

An der Einrichtung beider Speichermodelle sind jedoch die gleichen Treiber HIMEM.SYS und EMM386.EXE beteiligt, die Ihr mit

```
copy c:\dos\himem.sys a:
```

beziehungsweise

```
copy c:\dos\emm386.exe a:
```

zunächst aus dem DOS-Verzeichnis Eurer Festplatte auf die Startdiskette kopieren müßt.

Aufgerufen werden beide Treiber aus der CONFIG.SYS der Startdiskette, wobei die erste Zeile

```
device=himem.sys
```

noch für beide Speichermodelle identisch ist. Sofern Euer Spiel XMS benötigt, lautet die zweite Zeile

```
device=emm386.exe noems
```

während eine EMS-Konfiguration die folgende Zeile erfordert:

```
device=emm386.exe ram
```

Spielstart von SCSI-Platte oder CD-ROM?

Nach der Konfiguration des Erweiterungsspeichers folgt die Einbindung der Geräte und Laufwerke, ohne die das Spiel nicht funktioniert.

Wurde das Spiel beispielsweise auf einer SCSI-Festplatte installiert, dann muß zunächst der controllerspezifische SCSI-Treiber - im Beispiel ASPI8-DOS.SYS - mit

```
copy c:\scsi\aspi8dos.sys a:
```

auf die Startdiskette kopiert und mit der CONFIG.SYS-Aufrufzeile

```
devicehigh=aspi8dos.sys
```

"hochgeladen" werden. Der dabei zum Einsatz kommende DEVICEHIGH-Befehl, der die Aktivität von EMM386.EXE erfordert, lädt den Treiber im Unterschied zur DEVICE-Anweisung nicht in den Arbeitsspeicher, sondern in das darüberliegende Upper Memory zwischen 640 KB und 1 MB.

Sofern das Spiel von CD-ROM gestartet wird, sind zunächst der laufwerksspezifische CD-ROM-Treiber - im Beispiel TOSHV111.SYS - und die CD-ROM-Erweiterungen MSCDEX.EXE per COPY-Befehl auf die Startdiskette zu kopieren. Der CD-ROM-Treiber sollte dann wieder aus der Start-

datei CONFIG.SYS heraus mit

```
devicehigh=toshv111.sys
/d:mscd000
```

hochgeladen werden, wobei "mscd000" einen beliebigen Gerätenamen darstellt. Der zusätzlich notwendige MSCDEX-Aufruf

```
loadhigh mscdex.exe
/d:mscd000
```

erfolgt jedoch aus der AUTOEXEC.BAT heraus. Der LOADHIGH-Befehl ist das AUTOEXEC.BAT-Pendant der auf die CONFIG.SYS beschränkten DEVICEHIGH-Anweisung; er lädt residente Programme speicherschonend in "hohe" Speicherbereiche.

Cache, Sound, Mäuse & Co.

Falls genügend Erweiterungsspeicher zur Verfügung steht und es die Performance des Startlaufwerks erfordert, solltet Ihr ihm einen Software-Cache wie das DOS-eigene SMARTDRV.EXE an die Seite stellen. Dazu kopiert Ihr die Datei auf die Diskette und ruft sie aus der AUTOEXEC.BAT der Startdiskette heraus mit

```
loadhigh smartdrv.exe 512
```

auf, womit eine Cache-Größe von 512 KB festgelegt wird. Für CD-ROM-Laufwerke muß die Cache-Einrichtung hinter dem Aufruf von MSCDEX erfolgen. Sofern das Spiel mit der Maus bedient wird, kopiert Ihr den notwendigen Maustreiber – beispielsweise MOUSE.EXE – auf die Startdiskette und ruft ihn aus der AUTOEXEC.BAT heraus mit der passenden Anweisung auf, beispielsweise:

```
loadhigh mouse.exe
```

Soundkarten, die das Spiel direkt unterstützt, müssen normalerweise nicht per Treiber aktiviert werden. Anders sieht es dagegen bei Soundkarten aus, die einen vom Spiel unterstützten Standard wie SoundBlaster oder AdLib nur emulieren. Dann muß der notwendige Emulationsmodus eventuell mit einem Dienstprogramm eingestellt werden, das Ihr zuvor auf die Startdiskette kopiert haben solltet. Wo und wie dieses Dienstprogramm aufgerufen wird, entnehmt Ihr dem Handbuch Eurer Soundkarte.

Spiele mit SoundBlaster-Unterstützung benötigen oft Zugriff auf die Hardwareeinstellungen der Soundkarte, die deren Setup üblicherweise mit einer Zeile wie

```
set blaster=a220 i7 d1 t4
```

in der AUTOEXEC.BAT der Festplatte hinterläßt. Notiert Euch diese Zeile und übertragt sie in die AUTOEXEC.BAT der Startdiskette.

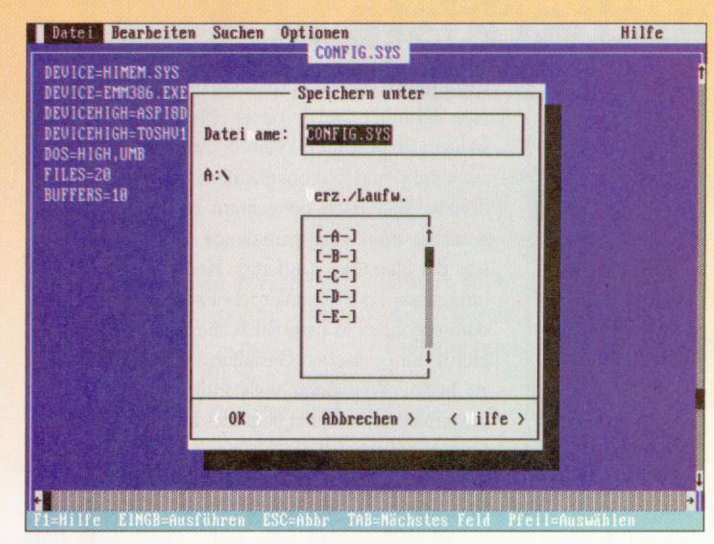


Bild 2: Für die Anlage und Bearbeitung der Startdateien ist der DOS-Editor EDIT.COM zuständig

Allgemeinheiten – man spricht Deutsch

Sofern das Spiel nennenswerte Texteingaben erfordert, solltet Ihr den deutschen Tastaturtreiber installieren, der für die vertraute Tastenbelegung sorgt. Dazu kopiert Ihr die Dateien KEYB.COM und KEYBOARD.SYS auf Eure Startdiskette und nehmt die Aufrufzeile

```
loadhigh keyb gr,,keyboard.sys
```

in die Startdatei AUTOEXEC.BAT auf.

Wenn es trotz der Nutzung von Erweiterungsspeicher auf möglichst viel freien Arbeitsspeicher (unterhalb von 640 KB) ankommt, solltet Ihr neben den Treibern auch den residenten Teil von MS-DOS hochladen. Dazu ergänzt Ihr die Startdatei CONFIG.SYS um die Zeile:

```
dos=high,umb
```

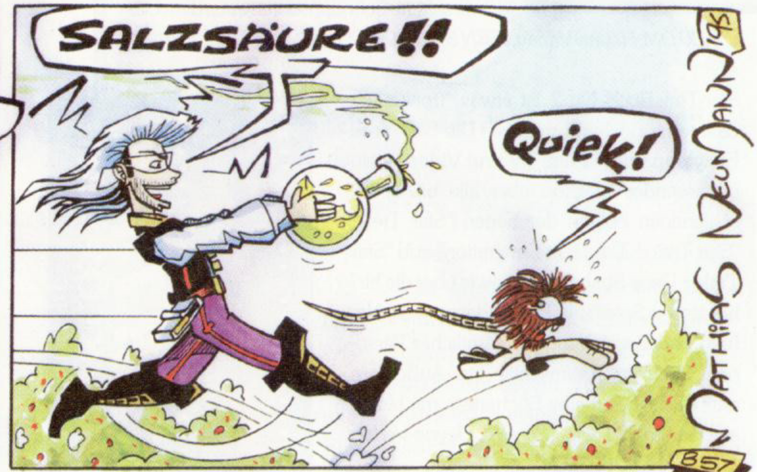
Ohne besondere Einstellung erlaubt MS-DOS Spielen und anderen Anwendungen den Zugriff auf maximal acht Dateien gleichzeitig. Da dieser Wert für viele Spiele nicht ausreicht, muß er mit Hilfe der CONFIG.SYS-Anweisung

```
files=20
```

auf den nach Handbuch erforderlichen Wert (hier 20) heraufgesetzt werden. Ähnliches gilt für die Zahl der bereitgestellten Datenträgerpuffer, die mit:

```
buffers=10
```



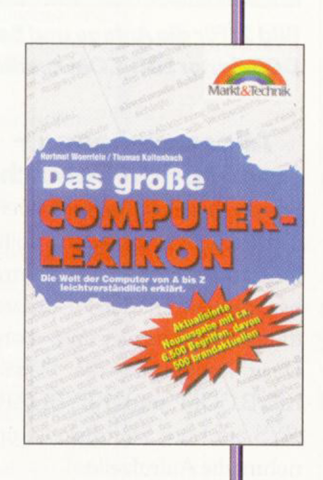



Jürgens Bücherkiste



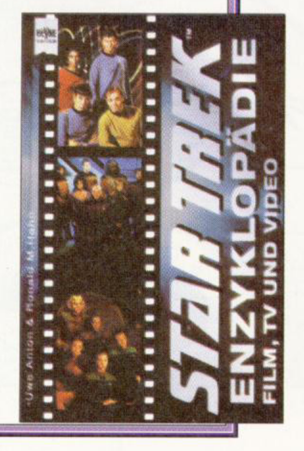


Computerspiele selbermachen von **Thomas Schmid** ist auf den ersten Blick ein Titel, der sich eher für die Rubrik "Zu schwer, zu wenig und zu oberflächlich" eignen könnte, aber nach genauerem Hinsehen entdeckt man eine geradlinige Führung von der Idee über das fertige Konzept bis hin zu ersten grafischen Ergebnissen. Denn darum geht es in dem Buch: die schwere Hürde zur grafischen Gestaltung meistern zu helfen. Wer einen vollständigen Programmierkurs erwartet, liegt allerdings vollkommen falsch.
(39,80 DM, Weltbild Verlag, ISBN 3-8043-5055-0)



Was tun, wenn der Chef kommt und bis "heute mittag eine SAA-Oberfläche für ein Stand-Alone-Modul zum Lesen von EAN-Codes" haben will? Nun, zunächst einmal greift man am besten zum Lexikon – zum Beispiel nimmt man **Das große Computer-Lexikon** von **Hartmut Woerrlein** und **Thomas Kaltenbach** zur Hand. Der in einer neuen Auflage 620 Seiten dicke Band erklärt ca. 6500 Begriffe aus der Computerbranche und -technik (darunter 500 brandneue) in leicht verständlichen Sätzen.
(59 DM, Markt & Technik Buch- und Software-Verlag, ISBN 3-87791-733-X)

Für Star-Trek-Begeisterte habe ich wieder zwei hochinteressante Bände gefunden: **Star Trek – Eine Chronik in Bildern** zeigt auf 230 Seiten die Geschichte des Star-Trek-Universums in Text und Bildern. Angefangen bei der alten Serie mit Kirk, Spock und Co. bis hin zu ersten Statements zu "Star Trek: Voyager" werden Geschichten und Geschichtchen über die Dreharbeiten, die Produzenten, die Schauspieler und die Fans zum besten gegeben. Dazu gibt es teilweise wunderschöne Aufnahmen aus den Filmen sowie seltene Schnappschüsse aus dem Set.
(39,80 DM, Heyne-Verlag, ISBN 3-453-09071-3)



Star-Trek-Buch Nr. 2 ist etwas "trockener", dafür aber noch informativer. Die **Star Trek Enzyklopädie – Film, TV und Video** ist ein umfassendes Lexikon über alle bisher erschienenen Folgen der Serien "Star Trek", "Star Trek – The Next Generation" und "Star Trek – Deep Space Nine" sowie über die bisher sieben Spielfilme. Hier findet man die Namen und Bezeichnungen sämtlicher Personen, Planeten, Raumschiffe etc. Außerdem enthält der Band eine Bücherliste mit bisher erschienenen Titeln. *(26 DM, Heyne-Verlag, ISBN 3-453-09070-5)*

auf einen Minimalwert von 10 eingestellt werden sollte.

3, 2, 1, 0 – Startanweisungen

Als (fast normale) Stapeldatei kann AUTOEXEC.BAT nicht nur Ladebefehle für Treiber und residente Programme enthalten, sondern darüber hinaus auch jeden regulären DOS-Befehl oder Programmaufruf.

Da die gesamte Startkonfiguration ohnehin auf den Bedarf eines einzigen Spiels ausgerichtet ist, spricht folglich auch nichts dagegen, es ohne Umweg über die DOS-Ebene zu starten. Dazu ergänzt Ihr die AUTOEXEC.BAT an ihrem Ende mit den Anweisungen, die Ihr normalerweise hinter dem DOS-Prompt eingeben würdet. Dazu gehört zunächst das Wechseln auf das Startlaufwerk des Spiels, beispielsweise auf die Festplatte C:

```
c:
```

Sofern das Spiel in einem Unterverzeichnis – im Beispiel "\SPIEL" – untergebracht ist, müßt Ihr es zum aktuellen Verzeichnis machen:

```
cd \spiel
```

Am Ende steht der Aufruf der für den Spielstart verantwortlichen Programm- oder Stapeldatei, beispielsweise:

```
spiel.exe
```

Los geht's – oder nicht?

Um die neu erstellte Startdiskette zu testen, legt Ihr die Diskette in das Laufwerk A:, verriegelt dieses gegebenenfalls und löst den Neustart mit einem Druck auf die Reset-Taste aus. Sollte sich dabei ein Fehler in der Anlage der Startdateien erweisen, startet Ihr den Rechner von der Festplatte aus und behebt das Problem mit Hilfe des DOS-Editors. ❑

m

Anlegen und Bearbeiten von Startdateien

Die beiden Startdateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT sind Textdateien, die mit dem MS-DOS-Editor EDIT.COM zu bearbeiten sind. Um den Editor von der DOS-Ebene aus zu starten, gebt Ihr den Programmdateinamen "edit" und den Pfadnamen (Laufwerks-, Verzeichnis- und Dateinamen) der Textdatei an, die Ihr neu anlegen oder bearbeiten wollt. Für die Startdatei CONFIG.SYS im Hauptverzeichnis von Laufwerk "A:" lautet der Aufruf also:

```
edit a:\config.sys
```

Die ebenfalls dort ansässige Startdatei AUTOEXEC.BAT wird folglich mit

```
edit a:\autoexec.bat
```

in den Editor geladen. Hier die wichtigsten Bearbeitungsmöglichkeiten, die EDIT.COM zur Verfügung stellt:

- Einzelne Zeichen rechts von der Schreibmarke werden mit der <Entf>-Taste gelöscht.
- Um eine neue Textzeile einzufügen, setzt Ihr die Schreibmarke an das Ende der vorhergehenden Zeile und drückt die Eingabetaste.
- Um eine komplette Textzeile zu löschen, verwendet Ihr die Tastenkombination <Strg–Y>.
- Um sämtliche Bearbeitungen zu speichern, verwendet Ihr die Tastenfolge <Alt–D>, <S>. Für den Mauseinsatz gilt: Datei-Menü öffnen, Speichern-Befehl anklicken.
- Um den Editor zu verlassen, verwendet Ihr die Tastenfolge <Alt–D>, <B>. Für den Mauseinsatz gilt: Datei-Menü öffnen, Beenden-Befehl anklicken.

Werkstatt-Tips

Unter den Ratgebern dieser Ausgabe haben wir – wie versprochen – wieder ein Jahresabo der PC Spiel verlost. Diesmal geht es nach **Hartenholm** zu **Max Hille**. Congratulation, **Max**!

Auch als PC-Spieler bekommt man es von Zeit zu Zeit mit den Tücken der Technik zu tun. Damit Euch das Schicksal dann nicht auf dem linken Fuß erwischt, liefern wir Euch regelmäßig Tips, Tricks und Pannenhilfe.

Hilfe gesucht!

Spiel- und Simulationsprogramme gehören mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechner-Hardware und ihre Konfiguration stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schon technische Probleme gehabt, die sich jedoch nach mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebot: Laßt auch andere Leser von Eurem Know-how profitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:

Redaktion
PC Spiel
Stichwort "Werkstatt-Tips"
Bremer Str. 10a
D-37269 Eschwege

Die besten Tips veröffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Jahresabo der PC Spiel.

Tips & Cheats im CompuServe

Bevor Ihr die Festplatte formatiert oder die fragliche CD-ROM als Bierdeckel benutzt, weil es Euren Helden immer wieder in seine Pixel zerlegt, solltet Ihr den Rat von erfahrenen Spielern einholen. Den bekommt Ihr selbstredend in dieser Zeitschrift oder aber in der größten Mailbox der Welt mit Namen CompuServe.

Dort findet Ihr gleich zwei Foren, die sich den spielenden Mitmenschen verschrieben haben - völlig kostenlos übrigens (abgesehen von den üblichen Telefon- und CompuServe-Kosten). Das *Gamers Forum*, das Ihr mit "go gamers" erreicht, weist ein weit gefächertes Spektrum vom (Windows-)Kartenspiel über Edutainment-Titel bis hin zu den aktuellen Adventures auf. Das *Action Games Forum* ("go action games") widmet sich mehr den Action- und Ballerspielen - auch solchen, die in Deutschland indiziert sind.

Der Hauptvorteil dieser elektronischen Informationsquellen besteht in ihrer unschlagbaren Aktualität. So findet Ihr oft schon Insider-Tips, kleine Mogeleien, Gamesavings und Komplettlösungen zu Spielen, die bei uns noch gar nicht zu haben sind. Englischkenntnisse können jedoch nicht schaden.

m

Knete sparen mit Hi-Fi-Kabeln

Nicht genug, daß die MIDI-Anschlußboxen, die es als Zubehör für diverse Soundkarten gibt, ein Heidengeld kosten, für die ebenfalls notwendigen MIDI-Kabel, die das Keyboard mit der In- und Out-Buchse der Anschlußbox verbinden, verlangt der Fachhandel nochmals einen kräftigen Obulus.

Aber Halt: Hier läßt sich mitunter kräftig Zaster sparen! Denn statt der vermeintlichen "Spezialkabel" könnt Ihr ebensogut die preiswerten Kabel der deutschen Hi-Fi-DIN verwenden. Ihr müßt nur darauf achten, daß die Kabel "voll durchgeschleift" sind, das heißt, daß alle fünf Kontaktstifte der beiden Steckbuchsen miteinander verbunden sind. Bei Anschlußkabeln für Tonbänder und Kassettenrecorder, die zur Aufnahme und Wiedergabe dienen, kann man davon ausgehen.

Jens Bollwerk

Startdiskette startet nicht

Manche Spiele lassen sich nur mit Hilfe einer Startdiskette zum Laufen bringen. Auf immer mehr ladenneuen Rechnern kann es aber passieren, daß sie die im Laufwerk A: eingelegte (startfähige) Diskette schlichtweg ignorieren und kommentarlos von der Festplatte booten.

Wenn so etwas passiert, dann ist das kein Fall für den Service-Techniker, sondern ein Beweis dafür, daß es der Rechnerhersteller mit der Virenvorsorge ernst nimmt. Eine simple Einstellung im sogenannten CMOS-Setup, das sich unmittelbar nach dem Rechnerstart zumeist mit der ‹Entf›-Taste aktivieren läßt, verhindert nämlich das Starten von Diskette, das als eine der Hauptursachen für Virusinfektionen gelten muß.

Die zuständige Einstellung verbirgt sich zumeist im CMOS-Abschnitt "Advanced Setup" und nennt sich (je nach BIOS-Hersteller) beispielsweise "System Boot Up Sequence". Wenn Ihr den Wert dieser Einstellung von "C:, A:" auf "A:, C:" ändert, sollte der Rechner nach dem Neustart problemlos von Diskette booten.

m

Netzspiele auch ohne Novell DOS

Wie in der PC Spiel 4/95 ausführlich zu lesen war, stellt Novell DOS 7 die zur Zeit wohl preisgünstigste Möglichkeit dar (das Paket kostet vielerorts weniger als 40 Mark), zwei und mehr Computer auf der DOS-Ebene miteinander zu vernetzen und sich so ein Spielfeld für die immer beliebter werdenden Netzwerkspiele zu schaffen.

Jetzt gibt es Leute, die ihre Rechner mit dem im Paket enthaltenen Personal Netware verbinden möchten - ohne jedoch ihr "altes" DOS dafür aufgeben zu müssen. Falls Ihr auch dazu gehört, kann Euch geholfen werden:

Legt dazu zunächst ein temporäres Verzeichnis auf Eurer Festplatte an, etwa mit:

```
md c:\temp
```

Entpackt dann die Datei SETUP2.EX_ von der ersten Installationsdiskette in das temporäre Verzeichnis:

```
pnunpack
 a:\setup2.ex_ c:\temp
```

Kopiert die Datei SETUP.INI dazu:

```
copy a:\setup.ini c:\temp
```

Abschließend wechselt Ihr in das temporäre Verzeichnis und startet das Installationsprogramm durch Eingabe von "setup2". Mit dieser Vorgehensweise wird ausschließlich die Personal Netware installiert.

Max Hille

Spiele und ich

Klik&Play im Handumdrehen

von François Lionet, dem Autor von Klik&Play
(ins Deutsche übertragen von Stefan Martin Asef)

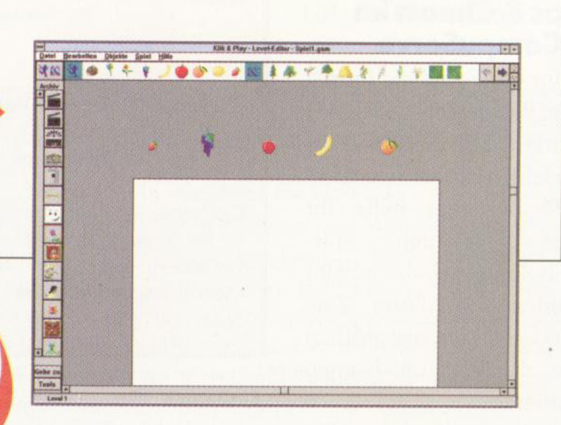
WERKSTATT

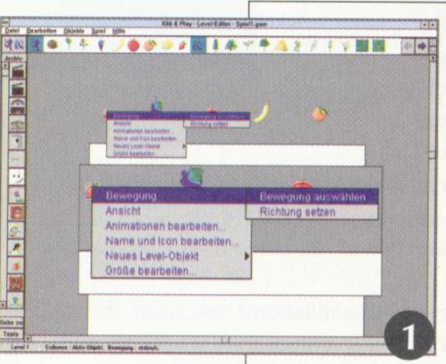
Ich denke, es gibt kaum etwas Anregenderes als ein gemütliches Zusammensein mit Freunden beim lockeren Gedankenaustausch über alle möglichen Dinge. Trotzdem: Nach Mitternacht wird es oft ein wenig eintönig, wenn sich Müdigkeit breitmacht und kaum noch etwas die Unterhaltung neu belebt. Vielleicht solltet Ihr nun Euer neues Klik&Play-Spiel präsentieren; das bringt Euch ein bißchen Bewunderung und hält die Nacht jung.



Ihr müßt nur den Pfeilen folgen. Gemeinsam werden wir mit Hilfe von Klik&Play ein Spiel entwickeln. Wir wollen es einfach, aber wirkungsvoll gestalten.
Stellt Euch ein Spiel vor, in dem Ihr in nur einer Minute so viele Biergläser, Sektschalen und Weinfässer wie möglich einsammeln müßt, ohne irgendwelche leeren Gläser zu erwischen (leere Gläser, schlechte Nachrichten!). Als erstes werden wir das zusammenfügen, was die Profis eine "game engine" nennen. In unserem Fall sind das die Getränke, die in zufälliger Folge vom oberen Rand des Bildschirms herunterpurzeln, und natürlich das Netz, mit dem sie eingefangen werden sollen. Anschließend kommt das Drumherum an die Reihe, der Titel, die Punktewertung und alles andere.
Und nun geht's richtig los: Wir starten Klik&Play und aktivieren den Level-Editor mit *Ein Spiel neu erstellen* im Hauptmenü. Das bringt uns in den Drehbuch-Editor, wo wir mit *Gehe zu* in den Level-Editor wechseln. Dort werden wir mit der Arbeit an unserem Projekt anfangen.

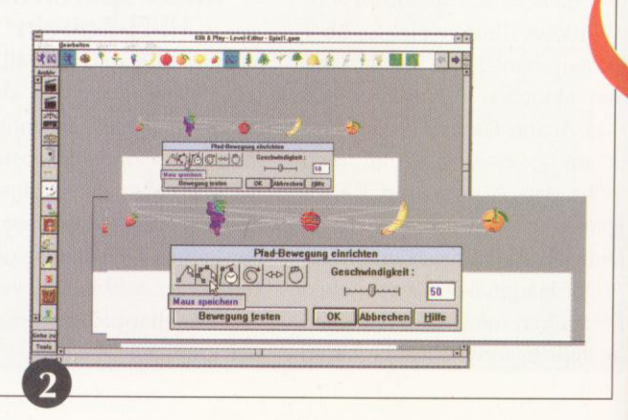
Wir müssen nun eine Funktion entwerfen, die Getränke in zufälliger Folge in das Spielfeld hineinfallen läßt. Dazu öffnen wir die Bibliothek Nr. 7, "Vegetation", wählen eine Erdbeere, die Weintrauben, eine Banane und eine Orange. Die setzen wir alle auf dem Bildschirm oberhalb des Spielfelds ab.



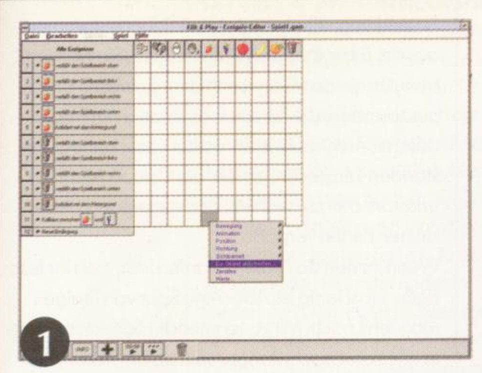


1

Die Grundidee ist folgende: Wir lassen die Erdbeere sich im oberen Teil des Spielfelds hin- und herbewegen. Jedesmal wenn sie mit einer anderen Frucht zusammenstößt, wird ein Bierglas, eine Sektschale, ein Weinfaß oder was auch immer freigegeben und fällt nach unten. Auf diese Weise kreieren wir einen Getränkeregen.
Obwohl ich mich in diesem Fall für Früchte entschieden habe, tun es natürlich auch beliebige andere Gegenstände – Waschmaschinen oder Blumen zum Beispiel, wenn Euch die lieber sind. Sie werden ohnehin nicht zu sehen sein, wenn das Spiel erst läuft.
Machen wir uns also daran, die Erdbeere in Bewegung zu versetzen. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf die Erdbeere öffnet ihr Menü. Dort wählen wir *Bewegung/Bewegung auswählen* und dann *Pfadbewegung*. Wählt das zweite Icon, *Maus speichern*, und zeichnet anschließend Linie für Linie einen Weg, der über dem Spielfeld hin- und herführt, ohne es jedoch zu berühren. Danach setzt Ihr die Geschwindigkeit auf 30 und wählt die Optionen *Bewegung wiederholen*, *Am Ende umkehren* und *Objekt am Ende positionieren* (Icons 4 bis 6). Klickt auch noch auf *Bewegung testen*, um sicherzustellen, daß die Erdbeere sich nicht zu schnell bewegt.

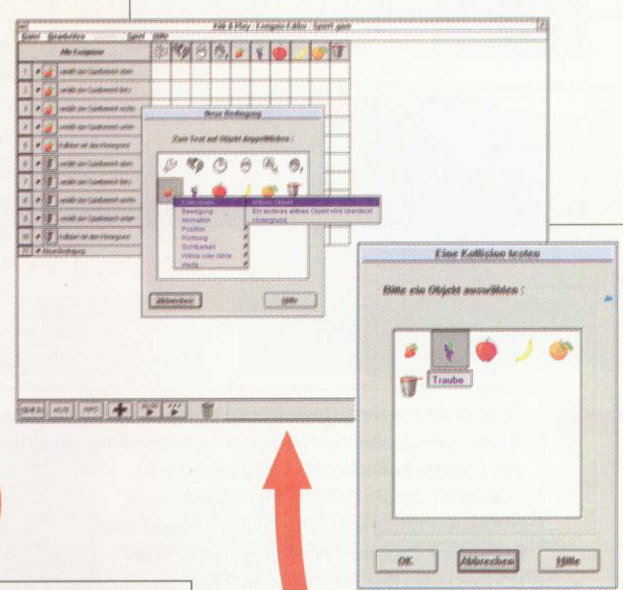


2

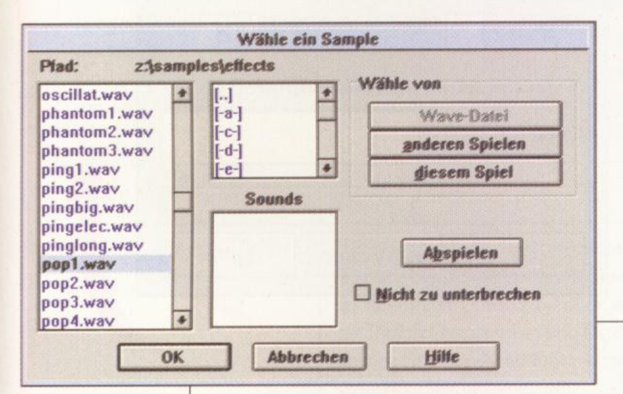


In der neuen Zeile klicken wir mit der rechten Maustaste auf das Feld unter der Erdbeere und wählen die Funktion *Ein Objekt abschießen...* Im Dialogfeld dürfen wir nun ein Objekt auswählen. Das Bierglas (Doppelklick) findet sich in Bibliothek Nr. 5, "Besitztümer". Das nächste Dialogfeld hilft, die Geschwindigkeit des Objekts festzulegen (50). Wir wollen, daß das Bierglas nach unten fällt, also müssen wir die Option *In ausgewählte Richtung schießen* wählen. Wie im Bild gezeigt, werden drei Punkte gewählt. K&P wird immer dann zufällig eine der entsprechenden Richtungen wählen, wenn ein Bierglas freigegeben wird.

Nun wollen wir unser erstes Ereignis festlegen. Ein Klick auf die Schaltfläche *Neue Bedingung (+)*, und schon öffnet sich eine Dialogbox, in der die notwendigen Einstellungen vorgenommen werden können. Ein Klick mit der rechten Maustaste auf die Erdbeere, dann wird die Option *Kollision/Aktives Objekt* gewählt. Im nächsten Dialogfeld werden die Weintrauben gewählt, und sofort entsteht auf dem Bildschirm eine neue Zeile.



Jedesmal wenn die Erdbeere auf die Weintrauben trifft, macht sich ein Bierglas auf die Reise. Nicht überzeugt? Dann guckt's Euch an: Ein Klick auf *Spiel fortsetzen* genügt für eine Demonstration. Diese Funktion steht Euch übrigens jederzeit zur Verfügung, während Ihr ein Spiel entwickelt.

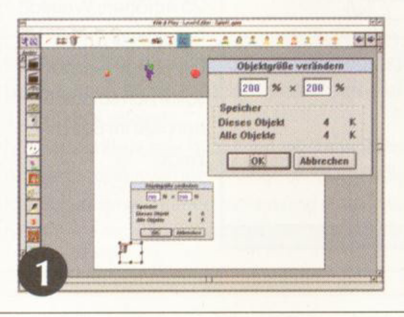


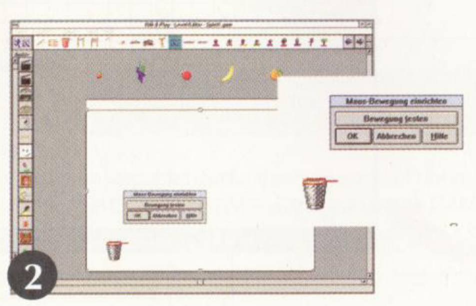
Wenn Ihr genug gesehen habt, wäre es eine gute Idee, als nächstes für ein paar begleitende Soundeffekte zu sorgen. Dazu öffnen wir das Menü unter dem "Lautsprecher" (dieselbe Zeile) und wählen den Effekt mit dem Namen "Pop1" aus der Bibliothek SAMPLES\EFFECTS.

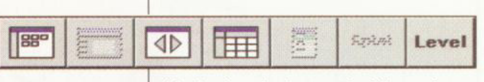
weiter auf S. 98

Der Ereignis-Editor bietet Standardereignisse an, die von Klik&Play (K&P) automatisch zugeordnet werden. Wir können damit in unserem Beispiel nichts anfangen und die Standardereignisse deshalb komplett löschen. Um K&P dazu zu bringen, keine Standardereignisse zuzuordnen, muß die Option *Standard-Ereignisse für neue Objekte erstellen* im Menü *Bearbeiten/Programmeinstellungen* ausgeschaltet werden.

Als nächstes brauchen wir das Netz für die Spieler. Wir schließen die Dialogbox für die Bewegung der Erdbeere und öffnen Bibliothek Nr. 10, "Sport und Spieler". Dort findet sich auch ein Netz, genau wie wir es brauchen. Wir plazieren es am unteren Rand des Spielfelds. Ihr werdet feststellen, daß es ein wenig zu klein ist, also machen wir es mit Hilfe der Funktion *Größe bearbeiten* etwas größer. Dann öffnen wir das Dialogfeld "*Wähle eine Bewegung*" und wählen die Option *Maus-gesteuert*. Nun müssen die Grenzen für die Bewegung wie im Bild gezeigt eingestellt werden, so daß jeder Punkt der Spielfläche vom Netz erreicht werden kann.

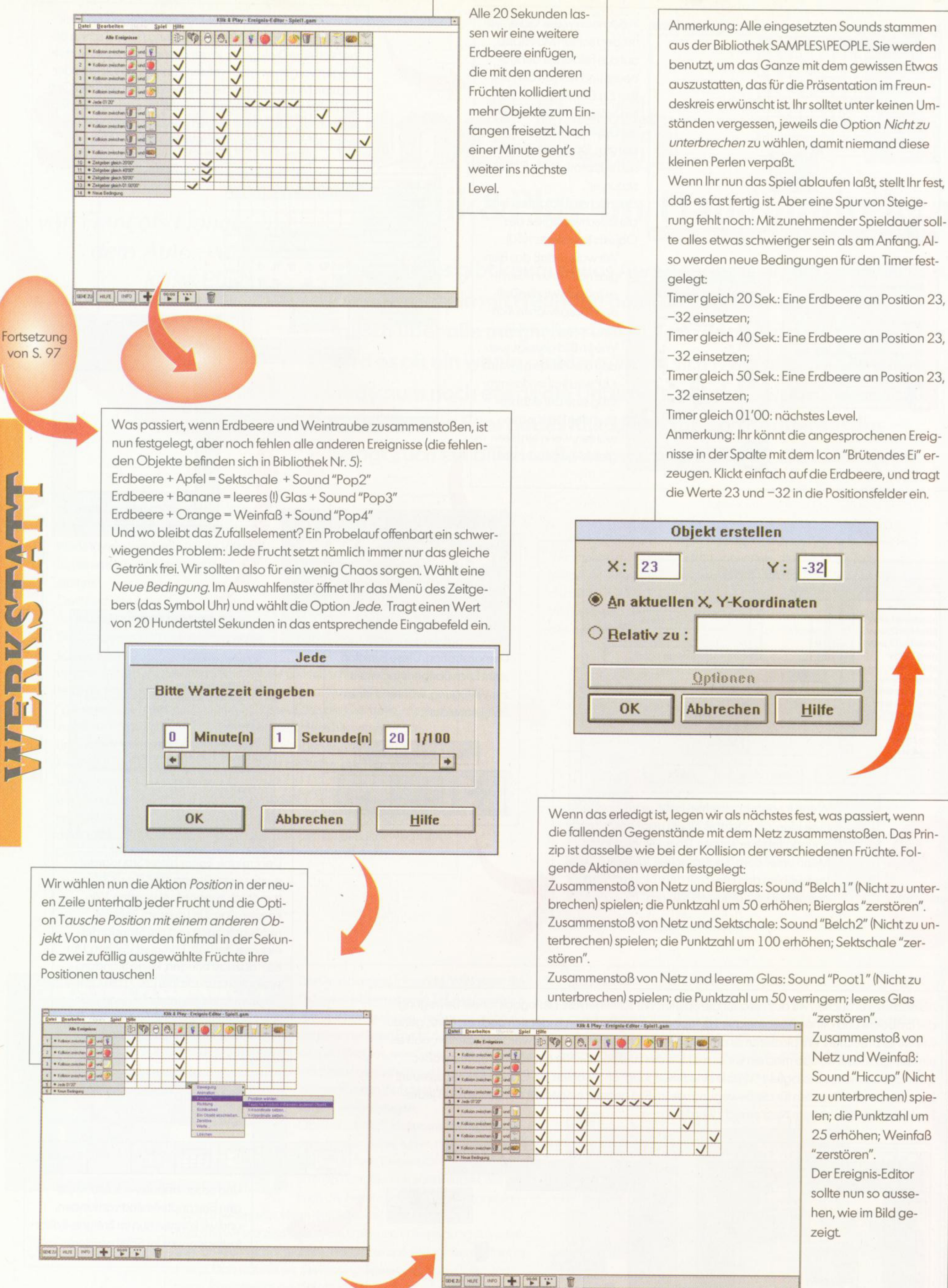






Und schon haben wir's. Alle wichtigen Bestandteile sind vorhanden, und wir können nun im Ereignis-Editor festlegen, was im Spiel passieren soll.

WERKSTATT



Fortsetzung von S. 97

Was passiert, wenn Erdbeere und Weintraube zusammenstoßen, ist nun festgelegt, aber noch fehlen alle anderen Ereignisse (die fehlenden Objekte befinden sich in Bibliothek Nr. 5):

Erdbeere + Apfel = Sektschale + Sound "Pop2"

Erdbeere + Banane = leeres (!) Glas + Sound "Pop3"

Erdbeere + Orange = Weinfaß + Sound "Pop4"

Und wo bleibt das Zufallselement? Ein Probelauf offenbart ein schwerwiegendes Problem: Jede Frucht setzt nämlich immer nur das gleiche Getränk frei. Wir sollten also für ein wenig Chaos sorgen. Wählt eine *Neue Bedingung*. Im Auswahlfenster öffnet Ihr das Menü des Zeitgebers (das Symbol Uhr) und wählt die Option *Jede*. Tragt einen Wert von 20 Hundertstel Sekunden in das entsprechende Eingabefeld ein.

Wir wählen nun die Aktion *Position* in der neuen Zeile unterhalb jeder Frucht und die Option *Tausche Position mit einem anderen Objekt*. Von nun an werden fünfmal in der Sekunde zwei zufällig ausgewählte Früchte ihre Positionen tauschen!

Wenn das erledigt ist, legen wir als nächstes fest, was passiert, wenn die fallenden Gegenstände mit dem Netz zusammenstoßen. Das Prinzip ist dasselbe wie bei der Kollision der verschiedenen Früchte. Folgende Aktionen werden festgelegt:

Zusammenstoß von Netz und Bierglas: Sound "Belch1" (Nicht zu unterbrechen) spielen; die Punktzahl um 50 erhöhen; Bierglas "zerstören".

Zusammenstoß von Netz und Sektschale: Sound "Belch2" (Nicht zu unterbrechen) spielen; die Punktzahl um 100 erhöhen; Sektschale "zerstören".

Zusammenstoß von Netz und leerem Glas: Sound "Poot1" (Nicht zu unterbrechen) spielen; die Punktzahl um 50 verringern; leeres Glas "zerstören".

Zusammenstoß von Netz und Weinfaß: Sound "Hiccup" (Nicht zu unterbrechen) spielen; die Punktzahl um 25 erhöhen; Weinfaß "zerstören".

Der Ereignis-Editor sollte nun so aussehen, wie im Bild gezeigt.

Anmerkung: Alle eingesetzten Sounds stammen aus der Bibliothek SAMPLES\PEOPLE. Sie werden benutzt, um das Ganze mit dem gewissen Etwas auszustatten, das für die Präsentation im Freundeskreis erwünscht ist. Ihr solltet unter keinen Umständen vergessen, jeweils die Option *Nicht zu unterbrechen* zu wählen, damit niemand diese kleinen Perlen verpaßt.

Wenn Ihr nun das Spiel ablaufen laßt, stellt Ihr fest, daß es fast fertig ist. Aber eine Spur von Steigerung fehlt noch: Mit zunehmender Spieldauer sollte alles etwas schwieriger sein als am Anfang. Also werden neue Bedingungen für den Timer festgelegt:

Timer gleich 20 Sek.: Eine Erdbeere an Position 23, −32 einsetzen;

Timer gleich 40 Sek.: Eine Erdbeere an Position 23, −32 einsetzen;

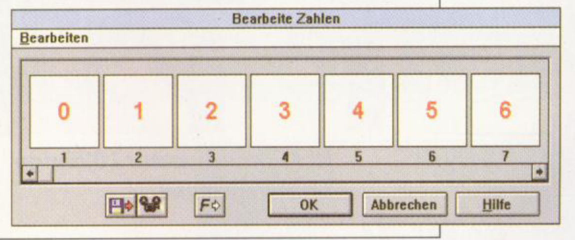
Timer gleich 50 Sek.: Eine Erdbeere an Position 23, −32 einsetzen;

Timer gleich 01'00: nächstes Level.

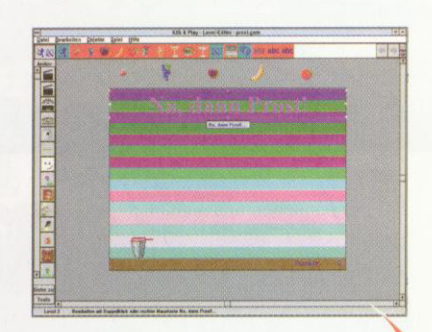
Anmerkung: Ihr könnt die angesprochenen Ereignisse in der Spalte mit dem Icon "Brütendes Ei" erzeugen. Klickt einfach auf die Erdbeere, und tragt die Werte 23 und −32 in die Positionsfelder ein.

Alle 20 Sekunden lassen wir eine weitere Erdbeere einfügen, die mit den anderen Früchten kollidiert und mehr Objekte zum Einfangen freisetzt. Nach einer Minute geht's weiter ins nächste Level.

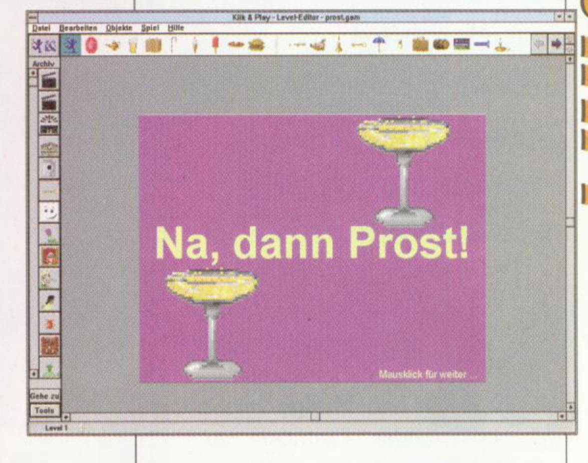
Die "engine" ist nun fertig, und das Spiel funktioniert. Für die echte Partie peppen wir es noch ein bißchen auf. Nur Eure Phantasie setzt Euch Grenzen. Ihr könnt ein Foto von Linda Evangelista oder vom Papst als Hintergrund einsetzen, wenn Ihr das für sinnvoll haltet. Oder Ihr nehmt Euch ein Beispiel an mir und legt einfach einen Farbverlauf hinters Geschehen. Klickt auf die Schaltfläche *Tools*, und wählt die Option *Neues Hintergrundobjekt erstellen*. Nun könnt Ihr ein Grundmuster entwerfen. Anschließend wechselt Ihr zurück zum Level-Editor und seht, was für eine Art von Hintergrund Ihr mit den Farben zustande bringt.
Vergeßt auf keinen Fall die Anzeige der erreichten Punktzahl. Das entsprechende Hilfsmittel findet Ihr unter *Tools/Neues Punkte-Objekt erstellen*. Am besten, Ihr plaziert die Punkteanzeige in der rechten unteren Ecke des Spielfelds. Dann wählt Ihr den Befehl *Punktanzeige bearbeiten* aus dem Objektmenü, um eine Schriftart auszusuchen (die vorgeschlagene kommt nicht so gut!). Klickt auf Zeichensatz importieren und wählt die Schriftart und -farbe, die Euch am meisten zusagen.

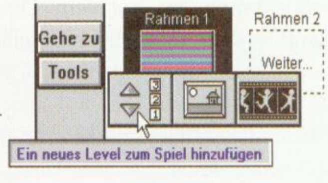


Als nächstes benutzen wir die Funktion *Tools/Neues Textobjekt erstellen*, um das Wort "Score" vor die Punktzahlanzeige zu setzen. Nach einem Doppelklick in die leere Zeile können wir es direkt eintippen. Anschließend sollten dieselbe Schriftart und -farbe wie für die Punktzahlanzeige selbst zugewiesen werden. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr außerdem ein weiteres Textelement einfügen, daß den Namen Eures Spiels anzeigt.



Nun wollen wir noch einen Titel entwerfen. Mit *Gehe zu/Drehbuch-Editor* kommt Ihr dorthin, wo Ihr hinwollt. Klickt auf die Tools-Schaltfläche, und wählt das Icon *Ein neues Level zum Spiel hinzufügen*. Dieses Level muß vor demjenigen eingefügt werden, an dem wir bisher gearbeitet haben. Kehrt nun zurück zum Level-Editor und entwerft mit Hilfe der bereits geübten Techniken einen Titel.

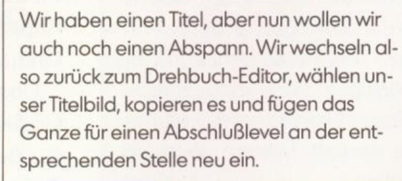


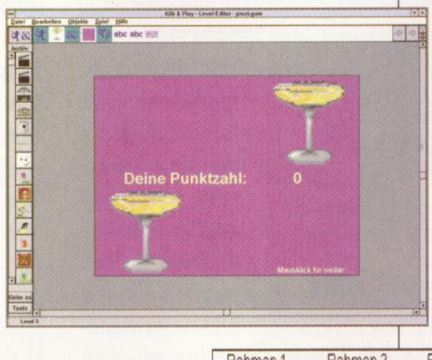


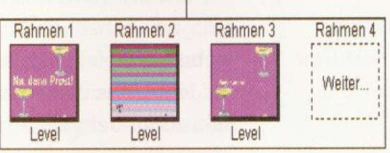
Im Event-Editor legen wir folgende Bedingungen fest:
Level-Beginn; Musik "Wacky" (in einer Schleife) 10.000mal spielen.
Mausklicks (Benutzer klickt links); nächster Rahmen.
Anmerkung: Ihr werdet "Wacky" im K&P-Musik-Verzeichnis vergeblich suchen; statt dessen müßt Ihr im Musikdialog auf anderen Spielen klicken und eine Datei mit Namen COND29.GAM aus dem Verzeichnis GAMEPACK öffnen. Die enthält reichlich tolle Musikstücke in verschiedenen Demospielen (viel besser als die von K&P selbst!).

1	● Level-Beginn	✓						
2	● Benutzer mit linkem Knopf klicken		✓					

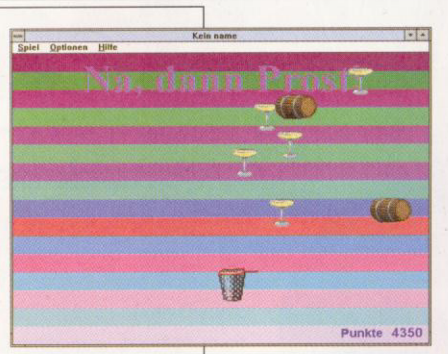
Wir haben einen Titel, aber nun wollen wir auch noch einen Abspann. Wir wechseln also zurück zum Drehbuch-Editor, wählen unser Titelbild, kopieren es und fügen das Ganze für einen Abschlußlevel an der entsprechenden Stelle neu ein.







Im Level-Editor sorgen wir dafür, daß anstelle des Titels die erreichte Punktzahl in großen Buchstaben angezeigt wird, und im Ereignis-Editor fügen wir folgende Zeile hinzu: Mausklicks (Benutzer mit linkem Knopf klicken): Spiel neu starten.
Das Spiel ist fertig: Startscreen, Level, Abspann! Und nun fehlt wirklich nur noch eins: die jubelnde Schar begeisterter Freunde (und vielleicht noch ein bißchen echter Gerstensaft). Hick!





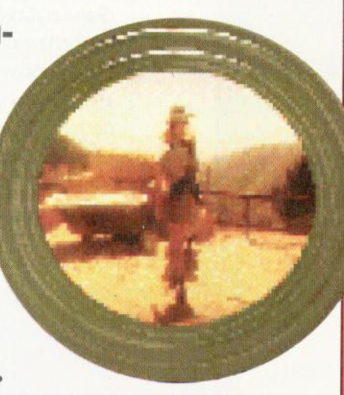
Die Phantasie spielt einen Streich

Das Bordell – unter 18jährige bitte wegsehen!

Zoff im Wilden Westen

SPIELFELD

Surrealistische Grafiken, spannende Musik, nervenzerreißende Soundeffekte – so präsentiert sich MIRAGE von Atlantis Interactive. Ist es aber auch ein gutes Adventure?



Im Fernrohr-Kino läuft ein Western

Schlaftablette

Schade eigentlich, Mirage hätte ein wunderschönes Adventure werden können. Gerade Western-Themen sind noch nicht so ausgereizt, und allein Grafik und Sound beweisen, daß man bei Atlantis Interactive sein Handwerk versteht. Zu dumm, daß der Storyboarder die Flut an Bildern und Tönen nicht zu einer vernünftigen Geschichte zusammensetzen konnte, sonst hätte es eine deutlich bessere Wertung gegeben. *Klaus*

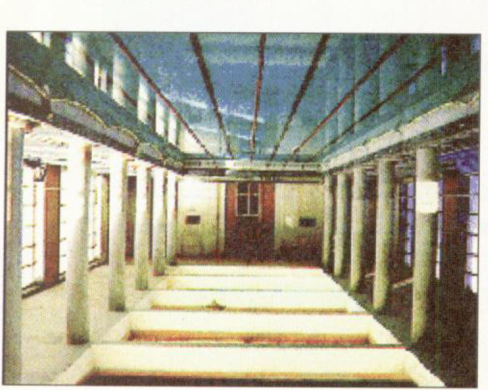
Mit der gleichnamigen Softwarefirma hat **Mirage** nicht das Geringste zu tun. Nomen est trotzdem Omen, denn in dem interaktiven Spielfilm, der sich als Adventure ausgibt, geht es um Schein und Sein, um surrealistische Eindrücke und sehr realistische Grabsteine.



Die Gemälde bergen wichtige Hinweise

Die Handlung spielt im 19. Jahrhundert, als der Westen noch wild war und Wölfe etwas anderes zu tun hatten, als mit US-Schauspielern ein Tänzchen zu wagen. Aufgabe des Spielers ist es, eine gewisse Jenny aus den Klauen ihres Entführers zu befreien. Aber wo ist das Versteck?

Um das herauszufinden, sucht der in dieser Jahreszeit ohnehin schon hitzegeplagte PC-Besitzer mit der Maus diverse Screens ab und beobachtet dabei den Pointer. Sobald der sich nämlich in eine Hand verwandelt, kann man einen Gegenstand aufnehmen oder ansehen. Wenn der Mauszeiger hingegen zum Pfeil wird, bedeutet das einen Ausgang aus dem jeweiligen Raum.



Hier gibt es mehrere Ausgänge

Beim Betrachten von Steckbriefen, Gemälden oder Statuen sieht man sehr oft mehr oder weniger kurze Videoclips, die wichtige Hinweise enthalten. Vor allem die Schreiben eines gewissen Generals sind entscheidend für ein erfolgreiches Abschneiden. Es kann jedoch leicht passieren, daß in dem Videoclip plötzlich ein Gewehrlauf erscheint und kurz darauf der schon erwähnte Grabstein – bitte noch mal von vorne beginnen!

Das Eingangsmenü, in dem auch das Inventar der gefundenen Gegenstände angezeigt wird, bietet eine "Help-Funktion", die man hin und wieder gut gebrauchen könnte – jedoch stürzte unsere Version jedesmal ab, wenn das Icon angeklickt wurde – und das auf drei verschiedenen Rechnern. Aber man kann ja speichern, und da das Game unter Windows läuft und man freie Verzeichniswahl hat, gibt es, abgesehen von der Festplatten-Kapazität, nach oben hin keine Grenzen für Speicherplätze.

Über dem Durchschnitt liegen Grafik und Sound. Im ersten Punkt wurde ein Team speziell mit den Aufnahmen der surrealistischen Bilder beauftragt. Die Sounduntermalung wechselt zwischen altbekannten Western-Klängen und Spannungsmusik bis hin zu den "Helpme"-Rufen der Entführten, deren Tonfall sich allerdings eher nach Schlafzimmer anhört. ❑

kate



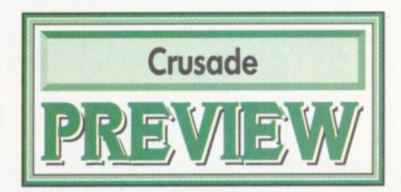
Hersteller: Atlantis Interactive,
Preis: ca. 140 DM

Ein interaktiver Spielfilm, so spannend wie die Suche nach Schokostückchen im Müsli

getestet auf: Gateway 2000 P5/100



Was ist los im Ort?



Einmal Feldherr sein

Die Firma Greenwood begibt sich in ihrem neuesten Spiel auf die Spuren mittelalterlicher Feldherren. Die mußten nicht nur im Kampf erfolgreich sein, sondern auch kaufmännisches Geschick beweisen, wenn es um die Beschaffung von Nachschub ging.



Gleich klirren die Schwerter

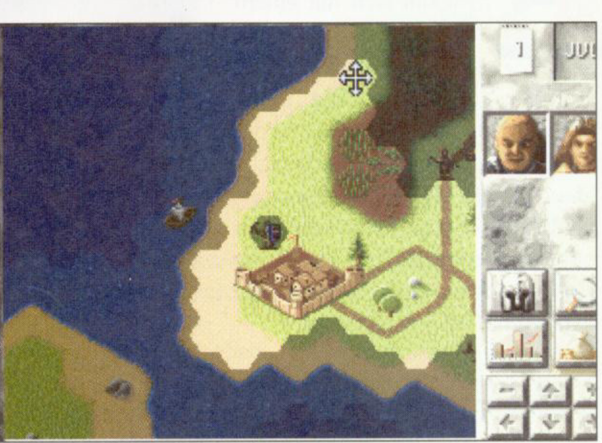


aum ist die Sonne hinter dem Horizont verschwunden und Dunkelheit über das Land gekrochen, schaut ein junges Burgfräulein aus dem Fenster. Sie wartet auf ihren Liebsten, den tapferen Feldherrn, der sich zum abendlichen Besuch angemeldet hat. Doch diesmal kann sie lange warten, denn dank Greenwood Entertainment ist der Herzallerliebste auf dem Schlachtfeld und muß sich mit gegnerischen Truppen herumschlagen.

Wirtschaftssimulationen sind Greenwoods Stärke, und das junge Bochumer Team hat mit Spielen wie *Der Planer* und *Das Amt* bewiesen, daß es in diesem Genre ein sicheres Händchen hat. Im nächsten Game, **Crusade**, wird nun nicht mehr nur gehandelt, denn Spieler werden in die Rolle echter Strategen versetzt. Als Feldherr gilt es, gut aufzupassen, daß die eigenen Truppen stets ausreichend Verpflegung haben. Ein eventueller Wetterumschwung, politische Ereignisse und natürlich Manöver der gegnerischen Verbände müssen beachtet und mit entsprechenden Handlungen beantwortet werden. Auch die Herrichtung von Verteidigungsanlagen und Schutzwällen ist unumgänglich, und die baren Mittel reichen - wie so oft - hinten und vorne nicht. So kommt doch wieder der Handel ins Spiel, denn nur mit dem Kauf und Verkauf von Waren ist das nötige Kleingeld zu beschaffen.

Noch steht die endgültige Fertigstellung von Crusade bevor, aber bald soll es soweit sein. Eine Präsentation des neuen Spiels war bei Redaktionsschluß dieser Ausgabe bereits angekündigt. Für die erste Vorstellung in der Öffentlichkeit haben sich Entwickler Greenwood und Distributor Softgold eine passende Umgebung ausgesucht: Burg Falkenstein nahe Bochum hat alles, um die geladenen Gäste auf das Thema des Spiels einzustimmen. Auch die PC Spiel ist dabei, und in der nächsten Ausgabe folgen Bericht und ausführlicher Test. ❑

kate



Kein schöner Land ohne Streit

Mit dem Editor schafft man eigene Spielwelten



Videoclips gibt es bei Crusade wie Sand auf dem Feld



Ein Überblick über die bekannten Rassen im Universum

Herrscher übers Universum

Eine neue Firma mit bekannten Leuten versucht sich an einem Strategiespiel im Weltraum. Und auf den ersten Blick scheint man fast alle gängigen Games des Genres in Sachen Ideen geplündert zu haben.

SPIELFELD

THE LOGIC FACTORY

Eine neue Softwarefirma meldet sich mit einem Weltraum-Strategie-Game in den Kreis der Hersteller: The Logic Factory. Nun ja, so ganz neu ist der Clan der Logiker dann doch nicht. Mehr als die Hälfte des Personals verdiente sich die Sporen bei Origin und war maßgeblich an *Strike Commander*, *Wing Commander*, *Ultima* und *Privateer* beteiligt.



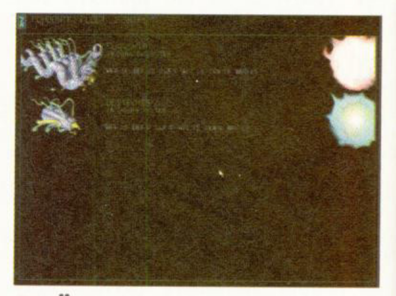
So ähnlich wird die Benutzeroberfläche von Ascendancy aussehen

Das neue Game, **Ascendancy**, schlägt dabei ein wenig aus der Bahn. Statt wüster Balleraction steht hier der strategische Teil klar im Vordergrund. Auf den ersten Blick sieht das Teil dann auch so aus, als wären die Genrespiele nach guten Ideen durchsucht und schließlich zu einem neuen Game verquickt worden. Anleihen aus *Masters of Orion* (Microprose), *Spaceward Ho!* (New World Computing), *Outpost* (Sierra), *Star Control I & II* (Accolade), *Star Fleet* (Interstel) und eine ordentliche Prise *Civilization* (Microprose) findet man dutzendweise in der ersten spielbaren Version. Na ja, Ideenklau ist in der Branche gang und gäbe, und wenn schließlich ein gutes Game rauskommt, mag alles verziehen sein.

Grundgedanke bei Ascendancy ist die Besiedlung des Universums. Der Spieler startet von einem Heimatplaneten. Ähnlich wie bei Outpost muß erst mal eine funktionierende Wirtschaft aufgebaut werden. Fabriken, Forschungszentren, Lebensräume etc. Steht dieser Teil soweit, kann man seine Forscher losschicken, die neue Technologien entwickeln sollen, um mit Raumschiffen das eigene System und später auch andere Systeme zu entdekken, zu kolonisieren und zu erobern.

Die zu Beginn einstellbare Zahl von gegnerischen Kulturen hat natürlich ähnliches vor, und ehe man sich's versieht, klopft ein aggressiver Alien an die eigene Tür. Weltraumschlachten ohne Action stehen von da an auf der Tagesordnung. Eine Prise Diplomatie kann natürlich auch helfen.

Die Benutzeroberfläche ist für ein solches Game erstaunlich einfach gehalten. Zwar zweigen vom Hauptscreen zahlreiche Untermenüs ab, diese sind aber mit sehr wenigen Mausklicks zu erreichen. Ähnlich sieht es auch bei der Benutzung der Untermenüs aus. Dort hat man auf unwichtige Features verzichtet und sich auf das Wesentliche beschränkt. Wer will schon für jedes Gebäude eine eigene Energieversorgung aufbauen, eh?



Die Übersicht über die eigenen Planeten

Wer dennoch seine Schwierigkeiten hat, der kann sich in einem Tutorial den Weg zum Erfolg zeigen lassen. Fast alles läuft über die Maus, so daß der Kaffeebecher in der anderen Hand verweilen kann.

Gut durchdacht zeigt sich der Bereich Forschung. Mehrere Zweige stehen zur Verfügung. Ist ein Teil er-

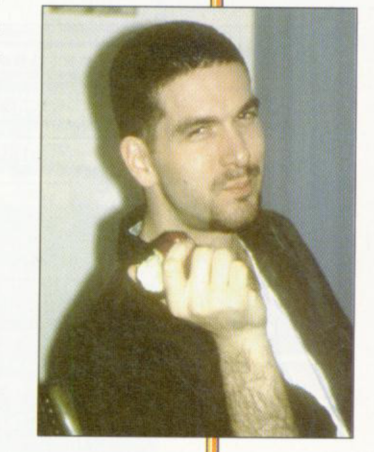


forscht, entstehen neue Verzweigungen, die in logischer Folge auf dem Vorherigen aufbauen. Zum Beispiel kann man sich erst an richtig dicke Bomben machen, wenn man vorher die kleine Bordkanone entwickelt hat.

Hat man sich erst mal in Richtung Raumschiffbau orientiert, dürfte es nicht lange dauern, bis man sich zu neuen Planeten aufmachen kann. Die paar Planeten im eigenen System sind schnell erforscht und kolonisiert, so daß man sich über Starlanes (interstellare Autobahnen) in das nächste Sy-

Jason Templeman

Als Präsident von Logic Factory steht der Star-Programmierer von Strike Commander natürlich voll im Rampenlicht. Aber er ist nicht nur der Mann, der zur Arbeit kommt und die Moneten zählt, sondern er hat die Leitung des Projekts Ascendancy und programmiert auch fleißig mit. Seine Karriere vor dem Einstieg bei Origin kann sich ebenfalls sehen lassen. An der Universität von Berkley schloß er mit Masters Degree in Künstlicher Intelligenz ab und jobbte dort in der Abteilung für Supraleiter.





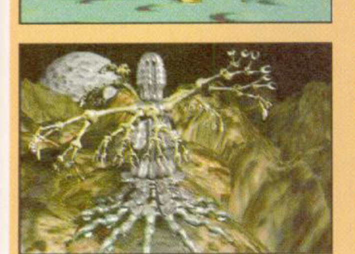


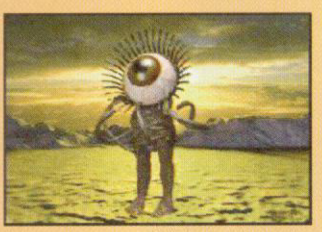


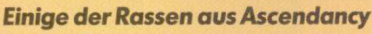




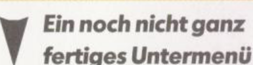








Einige der Rassen aus Ascendancy



Ein noch nicht ganz fertiges Untermenü



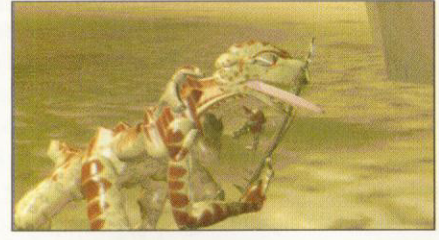
Thomas Blom

Thomas Blom ist Vizepräsident der neuen Firma und nebenbei Produktentwickler, Designer und Programmierer für Ascendancy. Er wurde ehemals von Jason Templeman ins Origin-Team gerufen. Sein größter Triumph dort waren Idee und Entwicklung zu *Wing Commander Academy*, das mittlerweile mehr als eine Million Dollar erwirtschaftete. Danach gehörte er zur Führungsriege bei Origin und war Chef der Entwicklungsabteilung.

sehr ordentlich. Eigentlich ja auch kein Wunder, schließlich steckt hinter Logic Factory ein Teil der Elite-Programmierer von Origin. Und das ist ja nun wirklich ein Super-Aushängeschild. Bis zu Beginn des Weihnachtsgeschäfts soll Ascendancy übrigens über die Ladentische gehen. ❑

cus

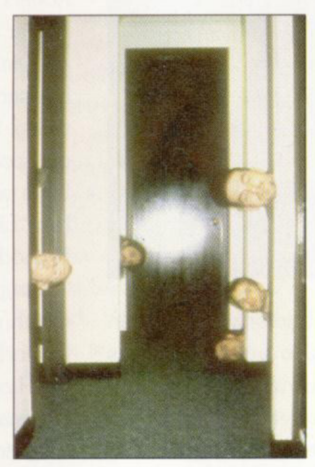
stem einklinken kann. Mit etwas Glück ist das noch unbewohnt und man kann es nach Herzenslust ausbeuten. Ansonsten dürfte ein Kampf entbrennen, den derjenige gewinnt, der die bessere Waffentechnik und mehr Material hat. Die Besiedelung der Planeten steht klar im Zeichen von Sierras *Outpost*, die Kriegsführung scheint man sich bei *Spaceward Ho!* abgeguckt zu haben, und die Erforschung der Systeme geht anscheinend auf *Masters of Orion* zurück.



Ein Alien aus dem Intro

Was Ascendancy von den Vorbildern abhebt, sind auf jeden Fall zweierlei Dinge. Zum einen funktioniert das Game (ganz im Gegensatz zu *Outpost*) und zweitens steht eine grafisch schöne und einfach zu bedienende Oberfläche zur Verfügung (ganz im Gegensatz zu *Masters of Orion*).

Wenn die verkaufsfähige Version fertig ist, werden wir das Spiel auf jeden Fall noch einmal genauer unter die Lupe nehmen. Der erste Eindruck ist in diesem Fall schon



Immer zu Scherzen aufgelegt: die Logic Factory

Der Rest der Crew

Jay Templeman zeichnet für die Finanzen der Firma verantwortlich. Seine Erfahrungen sammelte er bei Firmen in aller Welt.

Arthur N. DiBianca holte sich seine Referenzen bei Origin. Für Strike Commander programmierte er das flugdynamische System, die Filmsequenzen, das Dialogsystem und die Menübildschirme.

Jason Decker machte Karriere im Bereich Anwendersoftware. Er entwarf Programme für Simulationen von Flugzeugabstürzen und Explosionen in Fabriken. Jetzt ist er der Chefgrafiker bei Logic Factory.

John Paul fand seinen Weg zu seiner großen Liebe – den 3D-Animationen – nach einer Odyssee durch den Beruf eines Elektroingenieurs und ein Kunststudium. Sein Job für Ascendancy sind logischerweise die Animationen.

Richard Mather gestaltete zu Beginn seiner Laufbahn T-Shirts und LP-Cover, kam dann über die interaktiven Videos zu Origin und entwarf maßgeblich die Grafiken zu Ultima VIII, Bio Forge, Wing Commander und Privateer. Sein Job in der neuen Firma ist die Erarbeitung der Storyboards.

Dana Glover kommt ebenfalls von Origin. Als Chef-Komponist für Wing Commander, Strike Commander, Ultima VII und Privateer wurde er bekannt. Er schrieb an den Soundtracks zu Filmen wie Batman, Rain Man und Robocop II mit. Seine Musik begleitet den Spieler in Ascendancy.



Die wichtigsten Leute bei Logic Factory (v.l.n.r.: Art DiBianca, Jason Templeman, Jason Decker, Thomas Blom, John Paul)

Marc Schaefgen (Ex-Origin) komponiert Musik und kümmert sich bei dem neuen Projekt vor allem um die Soundeffekte.

Rogers grellstes

SPIELFELD

Nein, das ist kein Tricorder. Nur etwas Ähnliches

Auf diesem Asteroiden wird ein gemeingefährliches Süppchen gekocht ...

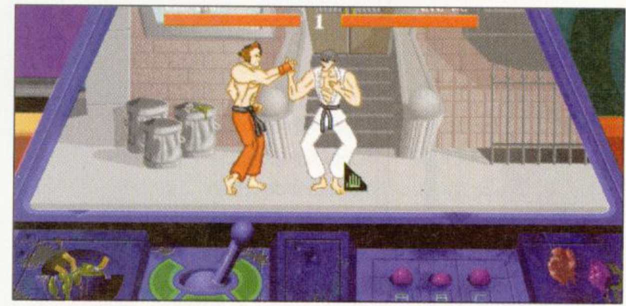
... während Mr. Wilco mit dem Feudel die "Deep Ship 86" vom Staube befreit

1985 erschien das erste Space-Quest-Abenteuer und strafte alle Lügen, die behaupteten, Science-fiction und abgedrehter Humor paßten nicht zusammen. Nun kommt SPACE QUEST VI, und die Luft ist immer noch nicht raus ...

Das hat sich Roger Wilco, Saubermann und Superheld, ganz anders vorgestellt. Ein Empfang bei StarCon Federation, höchste Auszeichnungen für die im Kampf gegen die Umweltseuche (Space Quest V) geleisteten Heldentaten, in der linken Hand einen coolen Cocktail und im rechten Arm seine neue Eroberung, die Mutter seines Sohns (Space Quest IV): So sollte es sein! Statt dessen - ein Tribunal. Roger wird von StarCon Federation angeklagt, seinen Posten als Kommandant des fliegenden Staubsaug... - äh, Müllentsorgers verlassen zu haben. Außerdem habe er einen verdienten Raumkapitän mit Namen Quirk um die wohlverdiente Rente gebracht, indem er dem Vorgesetzten das Raumschiff unter dem Hintern weggeblastert und ihm damit ein Raumbegräbnis verschafft habe. Schließlich - oh Schande -habe er es doch tatsächlich gewagt, sich einem ranghöheren weiblichen Offizier unzüchtig zu nähern!

Die Strafe folgt auf dem Fuß: Rrratsch - schon sind die Rangabzeichen weg. Rrratsch - die Ärmel mit den Kapitänsinsignien gehen denselben Weg. Rrritsch-Rrratsch - raus aus dem Shirt. Und zu guter Letzt: Rrrutsch, herunter mit der Hose. Nun ist da eigentlich nichts mehr, bis auf ... - Rrratsch!

Da steht er nun, der arme Kerl. Und bekommt gleich noch eins auf die Mütze, denn er darf ab sofort wieder seinen ursprünglichen Job ausführen - als Meister Proper auf der "Deep Ship 86". Doch vorher wird er noch per Transporter nach Polysorbate 60 geschickt, einem Ort, gegen den die heimische Müllkippe aussieht wie Saint Tropez im Hochsommer. Weil aber Transporter in Space Quest nie so funktionieren wie Transporter in Star Trek, passiert folgendes: Roger steckt alsbald bis zum Gürtel in der schäbigsten Straße der Hauptstadt. Überall stehen abgehalfterte Typen herum, und um ihn herum laufen seltsame Roboter (Kennt jemand den Film "Lautlos im Weltraum"?). Gut, Bestandsaufnahme: Roger ist sein Kapitänspatent los, ist nicht mehr Angehöriger von StarCon Federation und nicht nur am, sondern buchstäblich im Boden. Diesen Tag könnte man glatt vergessen, wäre da nicht noch eine wichtige Frage: Wo zum Teufel ist Bea, Rogers neue Eroberung?



Das Spiel im Spiel: Stooge Fighter III - Ich piek' dir in die Augen, Kleiner

Wer glaubt, Space Quest sei durch die vielen Konkurrenzprodukte endlich seriös geworden, der irrt sich gewaltig. Und das ist auch gut so, denn die sechste Folge der "Space-Quark"-Serie geht gleich zu Anfang in die Vollen ("Eine spektakuläre, abgespacete Komödie", meint zum Beispiel das "Raumputzer-Journal"). Die eingangs erwähnte Gerichtsszene ist nur die Intro, und trotzdem kann man schon hier vom Lachen Schluckauf bekommen.

Genauso geht es weiter, allerdings im Vergleich mit den älteren Folgen technisch wesentlich verbessert. Das neue Space Quest befindet sich als DOS-

sAbenteuer

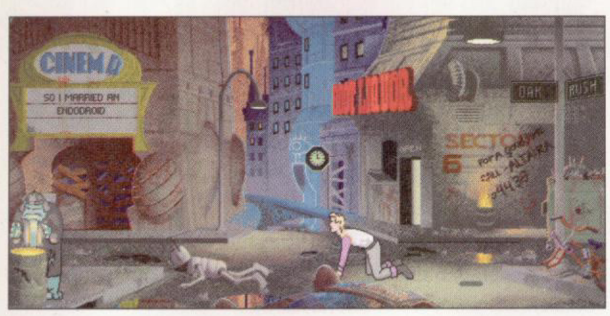
Den kennen wir doch aus Space Quest III

und Windows-Version auf der CD, und so kann jeder nach eigenem Belieben die bevorzugte Umgebung wählen. Zur Zeit des Tests klappte es mit der Windows-Installation zwar noch nicht perfekt, aber das soll sich ändern, bis das Spiel über die Ladentheke geht.

Die Zeichnungen fallen dank SVGA wesentlich detailreicher und bunter aus als bisher. Während Roger früher als Pixelhaufen durch die Gegend wanderte, sieht man heute selbst kleinste Gesichtsbewegungen, und die Laufanimation ist entschieden flüssiger. Zwischendurch gibt es sogar Rendering-Animationen und Videos zum Anschauen und Staunen, bei denen man sieht, daß sich Programmierer Mark Crowe diesmal wieder besonders viel Mühe gegeben hat.

Die Sprachausgabe ist einfach genial. Roger und fast alle Typen des Games (kennt jemand noch "Fester Blatz"?) haben eigene Stimmen, die wirklich hervorragend passen. Und über allem schwebt die Stimme des "Erzählers". Wie er die Ereignisse kommentiert – und nebenbei noch so manche ätzende Bemerkung abläßt –, das kommt einfach gut. Man möchte glauben, daß dieser sechste Teil vom eventuell nachfolgenden siebenten nun wirklich nicht mehr übertroffen werden kann. Sollte dieser Fall aber doch eintreten, hat sicherlich auch niemand etwas dagegen.

Die Steuerung des Adventures gleicht sich anderen Sierra-Produktionen an: Mit der rechten Maustaste wählt man eine Aktion, mit der linken zeigt man auf das gewünschte Ziel der Aktion. In bestimmten Räumen kann man durch ein EXIT die Szene verlassen, ansonsten wechselt Roger durch fröhliches Wandern die Spiellandschaft.



Roger ist völlig am Boden

Das Spiel verlangt eine solide Rechnerausstattung, bleibt aber trotzdem relativ genügsam. Für wirklich unbeschwerte Abenteuer sind jedenfalls 8 MB RAM und wenigstens ein Doublespeed-Laufwerk dringend anzuraten. Minimal 5 MB freier Platz werden außerdem auf der Festplatte benötigt. ❑

jb

Ein Hoch auf Mark Crowe

Es gibt Adventures, die sind kurzweilig, es gibt Adventures, die sind lustig. Manche sind beides, andere sind außerdem hoch spannend. Space Quest VI ist alles und im Grunde lebensgefährlich. Sollte mir irgendwann die Hand abfallen, weil ich vor Lachen auf dem Tisch herumklopfe, dann kriegen die Sierra-Leute aber was zu hören. Wer hat eigentlich "Stooge Fighter III" erfunden? Nach einer herumfliegenden Ente und einem mondlandenden Huhn kommen nun diese Pseudokämpfer, die irgendwie Ähnlichkeit mit den "Three Stooges" haben (ich rede übrigens gerade von einem "Spiel im Spiel"). Und erst die Typen in den Szenen des Hauptabenteuers. Der Kleine mit dem "Leuchtfinger", das letzte Opfer der Telekommunikationskriege, die Cyborgs mit Toastern und Kaffeemaschinen auf dem Kopf (sehen den Borg aus dem Star-Trek-Universum ähnlich), Fester Blatz mit seiner unnachahmlichen Art der Körperpflege, verbunden mit der Nahrungsaufnahme: Sie alle sind einfach zu komisch. Skurril, schräg, bunt, absolut schrill. Mehr fällt mir zu Space Quest VI nicht mehr ein. Ein Adventure? Nein, ein Spaß-Venture, das seinesgleichen sucht.

Jürgen



Kates Klappe

Berühmtheiten

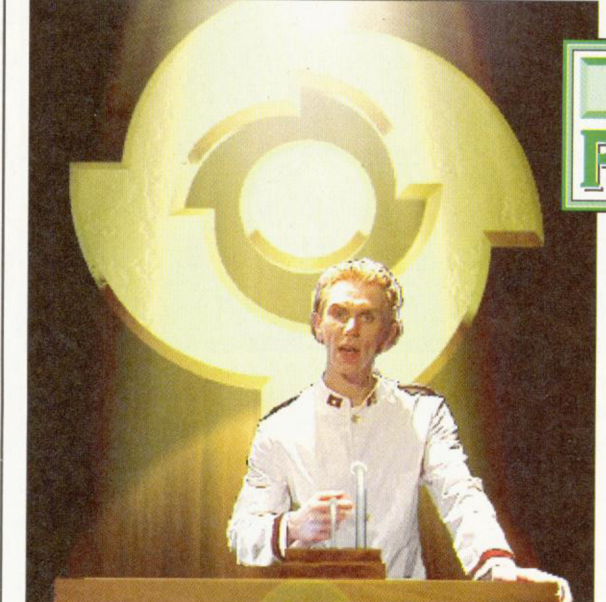
Der Erfolg kommt in der Software-Branche wahrlich nicht über Nacht. Zumindest die Leute hinter einem Produkt bleiben lange Zeit unbekannt, und mit ihren Namen kann zunächst kaum einer was anfangen ("Chris Roberts, hat der nicht früher gesungen?"). Es würde sich kaum einer dafür interessieren, wenn sich ein Grafiker von Sierra beim Auto-Sex erwischen ließe, und seine Zeichnungen würden sich nach einem solchen Vorfall auch nicht besser verkaufen. Und dabei kann man doch – vor allem als Frau – viel prominenter sein! Im Zweifelsfall muß man nicht mal das Alphabet beherrschen, sondern nur im entscheidenden Moment Klötzchen an einer Ratewand umdrehen.

Plötzlich ein neuer Trend: Das Computerspiel als Kinoabenteuer in Farbe, Breitwand und Dolby Surround. Yeah! Endlich weiß auch der letzte Fuzzi, daß *Street Fighter* ursprünglich im Hirn eines Spielemachers entstand und daß *Double Dragon* keineswegs auf einem Stephen-King-Roman basiert. Und nun folgt *Doom – The Movie.* Auf dem Werbeplakat wird man hierzulande freilich auf den Hinweis verzichten müssen, daß es sich um die Umsetzung eines Computerspiels handelt.

Und schon wieder haben die Softwaremacher das Nachsehen. Da gibt es nur eines, nämlich raus aus den Dungeons, Raumschiffen und Höhlenwelten und endlich eine Marktlücke schließen: TV-Sendereihen als interaktive Spielfilme mit neuen Inhalten. Meine ersten Vorschläge sind:

- "Traumhochzeit" (Commodore/Escom)
- "Einer wird gewinnen" (Sega/Nintendo/Sony)
- "Schwarz greift ein" (USK/VUD)
- "Die seltsamen Methoden des Franz Josef Wanninger" (BPjS)

"Die 100.000-Mark-Show" wird übrigens als erstes umgesetzt – allerdings fand sich bisher noch niemand, der das "Miese Schwein" in der Trostrunde verkörpert. Dabei gäb's doch so viele Kandidaten ...



Battle Isle 3

PREVIEW

Wenn es um Strategiespiele geht, fällt fast automatisch ein Name: BATTLE ISLE. Das Vorzeigespiel aus deutschen Landen geht jetzt in die dritte Runde.

Neues Futter für Strategen

Ohne große Ankündigung knallte uns Blue Byte jetzt die erste spielbare Version von **Battle Isle 3** auf den Tisch – und das zwei Stunden vor Redaktionsschluß. 64 verschiedene Einheiten und 20 Missionen versprechen auf jeden Fall lange Nächte am Rechner. Die Zahl der Neuerungen vom zweiten zum dritten Teil ist um ein Vielfaches höher als die vom ersten zum zweiten Teil. Von jetzt an werden die Schlachten zwischen Drulls, Kais und Imperialen Streitkräften im echten 32-Bit-Mode unter Windows oder Windows 95 geschlagen. Das bedeutet grafisch natürlich ein absolutes Update. Auch in Sachen Einrichtung des Programms reicht jetzt ein Mausklick auf die INSTALL.EXE, und man kann loslegen. Weder Sound- noch Grafikanpassungen hindern am sofortigen Spiel; jede Bildschirmauflösung wird unterstützt.



Die Screens lassen sich unter Windows in Art und Größe frei konfigurieren



Schlachtanimationen bringen Leben auf den Bildschirm

Die Spieloberfläche wurde noch weiter vereinfacht. Jetzt werden die Einheiten per Doppelklick angewählt, und das Aktionsmenü poppt auf. Die Schlachten und Zwischenanimationen laufen als texturegemappte Grafiken ab, was ein Augenschmaus in 3D ist. Die Fenstergrößen (Hauptscreen, Übersichtskarte, Infoscreens) können jetzt – wie bei Windows üblich – frei konfiguriert werden. Außerdem steht für Mehrspielermatches eine Netzwerkoption offen.

Alles in allem sieht Battle Isle 3 wie die logische Konsequenz aus den ersten beiden Teilen aus. Auch bei Blue Byte scheint man die Zeichen der Zeit erkannt zu haben: Man setzt auf Multitasking, wobei der Grundgedanke des Klassikers, Teil 1, natürlich erhalten bleibt. Videosequenzen und hervorragende Zwischenanimationen hauchen der an sich trockenen Materie richtig Leben ein. Noch in diesem Jahr soll dieser dritte Teil fertig sein. ❑

cus



Conrad gelingt die Flucht mit der Raumfähre

Flucht in den Hyperraum

Conrad Hart ist zurück

Vor knapp zwei Jahren machte Flashback als supergutes Jump'n'Shoot'em Up von sich reden. Jetzt steht der zweite Teil ins Haus und verspricht, noch besser zu werden.

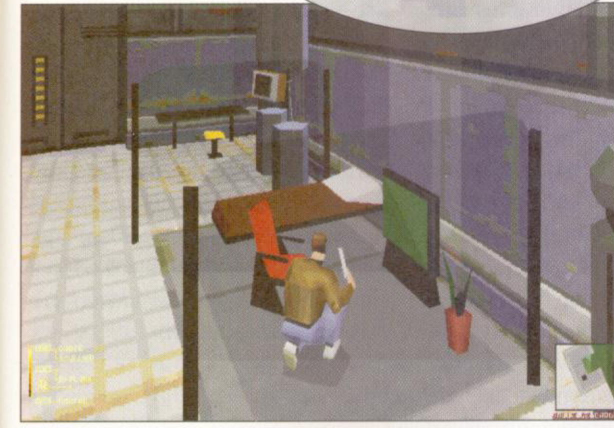
Fade to Black

PREVIEW



Fade to Black dürfte ein neues Genre begründen: 3D-Jump'n'Shoot'emUp

Bei diesem Shootout kommt schon richtig Doom-3D-Feeling auf



Die 3D-Engine von Fade to Black ist sensationell gut

Fast soviel Pathos wie in den sozialistischen Arbeiter-und-Soldaten-Malereien

Mit Flashback legte sich Delphine Software ein astreines Aushängeschild zu. Jetzt kommt die Company mit dem zweiten Teil, der völlig anders aufgebaut ist, aber zumindest storymäßig in logischer Reihenfolge zum ersten Teil steht.

Wichtigstes Merkmal an **Fade to Black** – so der Arbeitstitel des zweiten Teils – ist die Optik. Konnte der Spieler den Helden Conrad B. Hart in Flashback nur auf einem zweidimensionalen Screen steuern, so steht jetzt alles im Zeichen des 3D-Feelings. Ähnlich wie bei der *Alone in the Dark*-Trilogie (Infogrames) laviert sich der Spieler durch virtuelle Welten. Klar ist ja wohl, daß dafür mindestens ein 486/66-Prozessor herhalten muß.

Die Story: Im Jahre 2190 übernimmt eine teuflische Gruppe von Master-Gehirnen die Kontrolle des Solarsystems. Die Schergen der Großhirne spielt eine Alienrasse namens Morphs. Dieser Name ist natürlich Programm. Die Viecher können sich nämlich in alles mögliche verwandeln.

Auf der Heimreise nach dem ersten Teil wird Conrad von den Morphs auf dem Mond festgesetzt. Die Aufgabe des Spielers ist es jetzt, gemeinsam mit dem Mitgefangenen John O'Connors aus dem Gefängnis zu entkommen und Kontakt mit der Madragore-Widerstandsbewegung aufzunehmen. Insgesamt sollen sechs riesige Levels inklusive Sub- und Secret-Stages im Spiel sein. Ähnlich wie bei Alone in the Dark wird das Geschehen aus verschiedenen Kameraperspektiven gezeigt. Dabei kann der Spieler die Perspektive jederzeit frei wählen.

Die Engine zu diesem Spiel wurde von Delphine komplett neu entwickelt. Natürlich kommt zu der räumlichen Tiefe auch die Tiefe in Sachen Story. Die soll durch die neue Optik zahlreiche frische Elemente bekommen. Noch im Herbst wird man sehen, wie Fade to Black in der Praxis abschneiden wird. Die ersten Demos sehen jedenfalls edel aus.

Übrigens: Die Firma ist jetzt bei Electronic Arts unter Vertrag, was natürlich eine Aufstockung des Etats für Neuentwicklungen bedeuten wird. ❑

cus

Später Vogel



Schräge Architektur hier



Über den Dächern von Kuwait

Hallo, Psygnosis! Schon mitgekriegt? Der Golfkrieg ist vorbei und lockt keinen Hund mehr hinterm Ofen vor. Was wollt Ihr also jetzt noch mit einem durchschnittlichen Flugi zum abgelutschten Thema?

Also wirklich: Wer heutzutage noch einen Flugsimulator unter die Leute bringen will, muß sich schon ein wenig mehr einfallen lassen als die Entwickler von **Combat Air Patrol**. Irgendwie sind sie wohl an der Zeit vorbeigeschlittert. Während ambitionierte PC-Flieger mit Titeln wie *Navy Strike* oder *Flight Unlimited*, wirklich bahnbrechenden Hits im Simulatorgenre, verwöhnt werden, gewinnt man mit der Konvertierung eines alten Amiga-Hits bestimmt keinen Blumentopf mehr, auch wenn das Teil zum Dumping-Preis auf den Markt geworfen wird.

Die Wüste bebt

Bei Combat Air Patrol fliegt man tatsächlich noch als Pilot von wahlweise einer F-14 Tomcat oder einer F/A-18 Hornet Einsätze über Kuwait. Für diejenigen, die sich nicht mehr daran erinnern können, die Backgroundstory noch mal in kurzen Zügen: Am 2. August 1990 hatte Saddam Hussein, der irakische Präsident, im Handstreich das Nachbarland Kuwait erobern lassen, um die reichen Ölvorräte des Emirats unter seine Kontrolle zu bringen. Daß die Hauptlieferanten für das schwarze Gold damit in die Hände ihres Erzfeindes gefallen waren, konnten die USA nicht hinnehmen. Sie nutzten die Gunst der Stunde und einen hilfreichen UNO-Beschluß, um der gaffenden Welt einmal zu zeigen, was die amerikanischen Waffenschmieden an Kriegstechnologie aufzubringen haben.



Kein Trick ...

Die "Operation Wüstensturm" kam in den zensierten Nachrichten rüber wie ein Werbefilm für Militärtechnologie. Schon nach wenigen Wochen war das Spektakel aber vorbei, Saddam Hussein zog sich mit einem blauen Auge aus Kuwait zurück. Die Folgen trug und trägt wie immer eine ziemlich unschuldige Zivilbevölkerung, was damals angesichts brennender Ölquellen kaum Beachtung fand. Offensichtlich durfte Psygnosis nun fünf Jahre nach diesen Vorkommnissen einen größeren Posten militärisches Kartenmaterial zum Thema erwerben und in einer Flugsimulation verbraten. Das Ergebnis ist ziemlich dürftig ausgefallen. Die Grafik ist zwar detailreich, die Animationen sind schnell, trotzdem hinkt alles hinter aktuellen Standards her.

Gestartet wird vom Flugzeugträger

Spieler steuern ihre Fluggeschwader über die Wüste und haben diverse Aufträge wie "Versenk das Schiff", "Sprenge den Zug" oder "Eliminiere die Scud-Stellung". Zwischendurch gilt es auch schon mal, einige Städte anzugreifen, und dann kann man zielsicher zwischen ein paar Gebäuden rumfliegen. Jede durchlebte Mission läßt sich mit Hilfe eines "Videorecorders" nachvollziehen, und sogar eine Modemoption für bis zu 16 Spieler ist vorhanden.

Wenig Neues

Zugegeben, vor drei bis vier Jahren wäre Combat Air Patrol mit wesentlich mehr Trara und besseren Chancen auf den Markt gebracht worden. Optionen und das Flugfeeling sind gar nicht mal als schlecht zu bezeichnen. Nur kommt das ganze halt ein wenig zu spät. Genre-Fans können möglicherweise noch Spaß an der Sache haben, aber wohl auch nur, wenn sie die Flugi-Neuerscheinungen der letzten Jahre ausgelassen haben. ❑

tom



SPIELFELD

Werbung ist alles

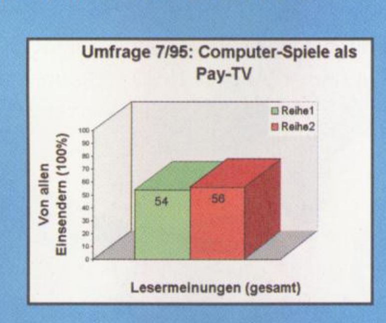
Werbung ist heutzutage fester Bestandteil des täglichen Lebens. Aber was jetzt in amerikanischen Internet-Nachrichten zu lesen war, dürfte selbst hartgesottenen Spielern den Angstschweiß auf die Stirne treiben: Computerspiele, die im spannendsten Moment durch CD-Werbetrailer unterbrochen werden, sind der Wunsch der Industrie. In diesem Zusammenhang lautet unsere Frage des Monats:

Würdet Ihr es akzeptieren, daß Eure Lieblingsspiele durch Werbetrailer unterbrochen werden?

Schreibt Eure Meinung wieder an die

Redaktion PC SPIEL
Stichwort "Werbung"
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege
oder als E-Mail:
100446,1633 (CompuServe);
PC-SPIEL@INSIDER.SUB.DE (Z-Netz)

Das Ergebnis der neuen Umfrage findet Ihr in Ausgabe 11/95.
In Heft 7/95 fragten wir, ob Ihr Euch mit Pay-Spiel-TV anfreunden könntet, also mit Computerspielen via Satellitenkanal. Das Ergebnis war ziemlich knapp: 54 Prozent aller Einsender fanden diese Möglichkeit positiv, 56 Prozent haben nichts damit am Hut.



Bug-Report

Ich möchte erst einmal ein dickes Lob aussprechen. Eure Zeitschrift ist eine der besten, die ich lese. Ihr schreibt informativ und anschaulich. Keine andere Zeitschrift, die ich lese, hat so schnell meine Sympathie gewonnen wie die Eure. Eure Aktion mit der Leserumfrage in Ausgabe 6/95 fand ich auch sehr gut. Aber trotzdem habe ich ein paar kleine Verbesserungsvorschläge:

● Wie wäre es, wenn Ihr Euch ein besseres Bewertungssystem überlegtet? Mein Vorschlag wäre das bewährte 100-Punkte-System.

● Kümmert Euch doch mal um die Sparte Bugs. Ihr könntet beispielsweise Eure Leser warnen, wenn Produkte noch unvollständig oder mangelhaft sind.

● Ihr könntet in Euren Wertungskästen auch noch die Hardwareanforderungen, die das Spiel benötigt, und die Minimalkonfiguration angeben. Außerdem könntet Ihr auch gleich Eure Empfehlung (welches Rechnersystem) angeben. Versucht aber nicht, Euch mit dieser Minimalangabe "... getestet auf" herauszureden.

Jens Bergmann, Dibbersen

● *Zum Thema Wertung ist bereits eine Menge gesagt worden, und wir wollen an dieser Stelle nicht immer dieselben Argumente wiederholen. Aber nach wie vor halten wir eine Prozentwertung für unehrlich, weil letzten Endes Äpfel mit Birnen (z.B. Adventures und Reaktionsspiele) verglichen werden und einige Genres dazu tendieren, bei einer Prozentwertung automatisch schlechter abzuschneiden als andere.*

● *Nachdem mir (jb) der Test von Elite III einige Kritik eingebracht hat, stehe ich bei der Forderung nach Bug-Reports voll hinter Dir. Die Umsetzung ist nicht ganz einfach, denn aus verständlichen Gründen müssen wir Wert darauf legen, nur vor tatsächlich nachvollziehbaren Bugs zu warnen.*

● *Bei der notwendigen Minimalkonfiguration müssen wir uns zum Teil auf die Herstellerinformationen verlassen. Du findest entsprechende Hinweise am Anfang des Spielfelds in der Übersicht der Neuerscheinungen. Optimalkonfigurationen sind in erster Linie eine Frage des persönlichen Geschmacks, denn zu viele Faktoren spielen eine Rolle. Wenn ein Spiel allerdings unserer Meinung nach mit der Mindestkonfiguration nicht zufriedenstellend arbeitet oder mit zusätzlicher Ausstattung weitere oder bessere Features bietet, sagen wir das im Test.*

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Netzbriefe

Kann man eigentlich alles mögliche über Eure Netzadresse schicken? Damit meine ich Beiträge fürs Feedback, schriftliche Lösungen und so? Ihr verarbeitet sie ja eh elektronisch weiter, es würde Euch ja nur Arbeit abnehmen ...

Stephan Wentz, E-Mail

Über die E-Mail bekommt so gut wie jeder eine Antwort, wenn seine Netzadresse nicht zufällig irgendwo in Japan liegt oder kommerziell ist. Ihr könnt über die Netzadresse eigentlich alles liefern (Leserbriefe, Cheats, Anfragen, Lösungen), sofern es das Datenlimit der Netze nicht überschreitet. Nur bitte keine Mailbomben oder 5-MB-Files. So etwas stört den Ablauf und wird schon von den beteiligten Netzbetreibern nicht gerne gesehen. Über gepackte Dateien mit 5 KB (da geht schon allerhand rein), wird sich aber niemand aufregen. Notfalls könnt Ihr umfangreichere Dinge (möglichst nach Anfrage) direkt über unsere Point-Box an die PC-SPIEL senden.

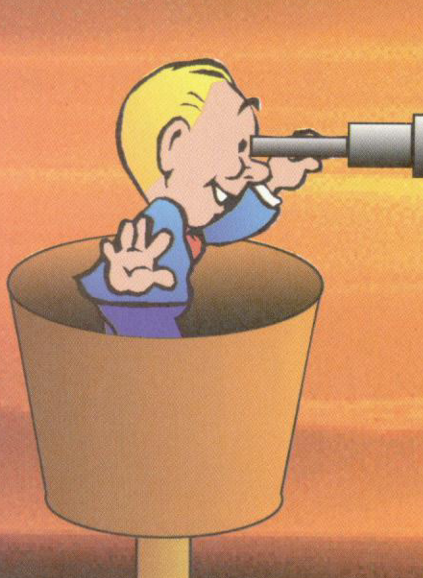
Schon wieder Bugs?

Kann es sein, daß Euch auf Eurer Cover-CD zur 8/95 mit der Vollversion ISHAR 2 ein Fehler passiert ist? Ich bekomme das Spiel nicht zum Laufen. Erst gab es Probleme, daß mir nach dem Start dauernd das DOS-Prompt erschien, dann schaffte ich es durch Ändern der CONFIG.SYS, mehr EMS-Speicher zu haben, und kam bis zur Sprachauswahl. Wie im Text besprochen, gab ich auf der numerischen Tastatur eine "1" ein, das Spiel lädt, und dann – Stillstand. Nichts geht mehr. Fehlt da vielleicht eine Datei?

Jörg Liebranski, A-Villach

Ishar 2 wurde von uns auf Herz und Nieren überprüft und lief bei der Prüfung der Master-CD einwandfrei. Auch in der Serienpressung finden wir keine Fehler. Allerdings ist es tatsächlich so, daß die Vollversion äußerst kritisch mit der Speicherverwaltung des PC umgeht. Grundsätzlich gilt: Es müssen mindestens 570 KB RAM frei sein (entweder mit dem "MemMaker" unter DOS oder adäquaten Programmen aufräumen), und es sollten zusätzlich 2 MB freier EMS-Speicher vorhanden sein. Eventuell vorhandene TSR-Programme sollten möglichst aus dem Speicher entfernt werden. Weiterhin ist es am besten, das Spiel bei Problemen nicht aus dem CD-Menü heraus zu starten, sondern wie im Text beschrieben vorzugehen und zunächst auf die Festplatte zu installieren, um dann dort vom nackten DOS-Prompt aus zu starten.

Mehr Briefe sind auf der CD im "Feedback" zu finden



Ausguck

Der goldene Oktober beginnt bei uns schon im September. Ab dem 13. wartet nämlich die nächste PC Spiel am Kiosk auf Euch. Und da sage noch einer, die 13 wäre eine Unglückszahl. Tests, aktuelle Berichte und natürlich die randvolle CD lassen erst gar keine Herbststimmung aufkommen.



Nachdem die Firma Greenwood Spieler erst neulich in die Rolle eines bayerischen Bürgermeisters versetzte (Das Amt), geht es nun mit **Crusade** weit zurück in die Zeit, als Ritter noch nicht in Museen verstaubten und Feudalherren das Sagen hatten.

Interaktiv gibt sich Acclaim: **Slam City** ist Streetball mit 2,5 Stunden Full-Motion-Video auf insgesamt vier CDs – Action, die wir uns nicht entgehen lassen und Euch nicht vorenthalten werden!



Ist die Zeit endlich reif für **Phantasmagoria?** Ihr werdet's erleben!



Außerdem bringen wir rechtzeitig zu
Start der Schachweltmeisterschaft
Deutschland eine Übersicht darüb
was in Sachen **Computerschac**
gut und (nicht so) teuer ist, und wir bes
chen **Chris Hülsbeck,** den Man
der buchstäblich zum guten Ton viel
Computerspiele gehört.



Handel und Verkehr zu Zeiten von **Elisabeth I.**, heiße Reifen in **Pole Position**, eine Hubschraubersimulation "ohne Namen": Wir heben mit ab und schauen uns das Spiele-Trio aus dem Hause Ascon für Euch an.



